EXCALIBUR 45 týdeník počítačových her 22. června 1995 19,90 Kč 26 Sk

Nyní jako týdeník za 19.90 Kč

EXCALIBUR 45

Skandální odhalení

vraha šéfa motocyklov[illegible] to[illegible]árny

DŽUNGLA
NIE JE
JUNGLE
STRIKE
THE SEQUEL TO DESERT STRIKE
VHODNÉ MIESTO na SKRÝVAČKU
Amiga
CD 32
500/600
A1200
JUNGLE
STRIKE
THE SEQUEL TO DESERT STRIKE
JUNGLE STRIKE is a trademark of Electronic Arts
ocean
ULTRASOFT
PREDAJ: ČR-NOVA, P.O.BOX 39, 763 11 ZLÍN11; SR-ULTRASOFT s.r.o, P.O.BOX 74, 810 05 BRATISLAVA, tel.:07/498 461

Vrah odhalen

FULL THROTTLE

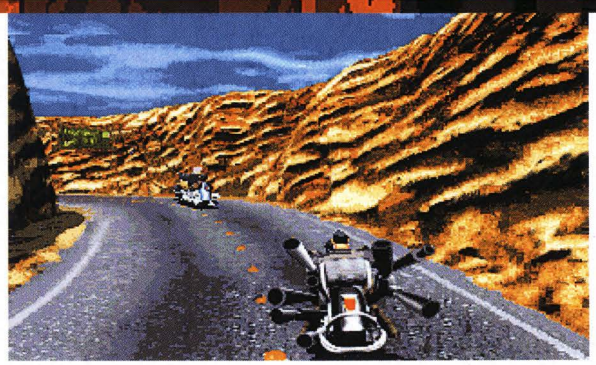
Corley Motors pokračuje ve výrobě

V noci ze středy na čtvrtek byl na dálničním odpočívadle brutálně zavražděn majitel továrny Corley`s Motors Malcom Corley. Policie zatkla na místě pět členů motorkářského gangu Polecats, kteří byli z vraždy podezřelí.

Lídr gangu Ben T. z místa činu ihned uprchl, a ačkoli policie zorganizovala rozsáhlou pátrací akci, která probíhala celý minulý týden, dosud nebyl dopaden. Policejní zátarasy na dálnici číslo devět způsobily nevídanou dopravní kalamitu. Celý případ sledovala (mimo jiné) pro Excalibur Miranda Nawelsová.

-tm

(reportáž najdete na str. 26)



Zpravodajství z leteckých závodů

Konkurence pro F1

SLIPSTREAM 5000

Vzrušení opadá. Davy lidí se rozcházejí ke svým domovům. Přetížená dopravní síť hlavního města britského Commonwealthu nezvládá nápor rozbouřeného davu. Pomáhají hasiči, policisté a leckde i armádní jednotky pod velením generála Crosbyho. Příčinou bouřlivého srocení lidí bylo první konání Slipstreamu v Evropě. Pouze reportérovi našeho týdeníku se podařilo proniknout za policejní ochranu a udělat exkluzivní interview s vítězem závodu Tony Mincemeatem.

ex: Začněmež od počátku. Mohl bys, prosím tě, seznámit naše čtenáře se Slipstreamem? Obávám se, že jen málokdo ví, o co opravdu jde.

TM: Víš kamaráde, čistě technologicky vzato je Slipstream hodně podobný závodům formulí jedna ve dvacátém století. Po vynálezu antigravitační technologie se závody přesunuly do vzduchu na speciální okruhy. Netrvalo dlouho a v Americe byl Slipstream hitem číslo jedna. Teď dobývá Evropu a Asii. Již jsem slyšel něco o okruhu v Tokiu. Ale zpátky k otázce. Slipstream není jen závodění. Vítězové a úspěšní letci se v Americe stávají národními hrdiny a jsou populárnější než mauzoleum se Schwarzeneggerem.

ex: To je nesmírně zajímavé, ale mohl bys nám konečně něco říci o vznášedlech a výzbroji?

TM: O.K., jen to nejdůležitější. Každý stroj obsahuje zadní monitor. Ten je velmi praktický, nejen že uvidíte, kdo je za vámi, ale také máte šanci spatřit řízenou střelu a zahájit úhybné manévry. Standardním vybavením je Blaster, který způsobuje 1% poškození řízení a motoru. Mezi další zbraně

16.6.95

OBsah:

tÝden:

Vrah odhalen Skandální odhalení vraha šéfa motocyklové továrny [3]

Konkurence pro formuli 1 Zpravodajství z leteckých závodů [3]

Mistrovství světa podivných vozů Exkluzivní reportáž z Nového Zélandu [4]

Kulečník s mistrem Billiárový klub [4]

Spolupracovník prozrazen Aféra Silver [4]

Vyšinutému hráči hrozí smrt podvýživou Z psychiatrické ambulance MUDr.T. Rogera [5]

Ilegální souboje přitahují diváky Noční reportáž [5]

KALEIDOSKOP [5]

dOpisy [31]

NÁZORY [31]

HARDWARE [31]

rEportáž

Muzeum videoher v Saint Louis Reportáž Karla Taufmana z USA [6]

rEcenze

Bioforge (PC-CD) akční adventure [10]

Bloodnet (Amiga) upíří adventure [20]

Bronx Medal (C-64) box [22]

Crystal Dragon (Amiga) dungeon [22]

Doom (Jaguar) akční [23]

Full Throttle (PC-CD) motorkářský adventure [8]

Jagged Alliance (PC-CD) vojenská strategie [21]

Pizza Tycoon (PC) Podnikatelská strategie [10]

Psycho Pinball (PC) pinball [11]

Ravenloft II (PC-CD) dungeon [13]

Skidmarks 2 (Amiga, Amiga 1200, CD32) závody podivných vozů [14]

Slip Stream (PC-CD) letecké závody [12]

Smash (Atari ST) tenis [23]

Super Street Fighter 2T (PC) pouliční zápasy [19]

nÁvody

Daedalous Encounter (PC-CD) [24]

Full Throttle (PC-CD) [26]

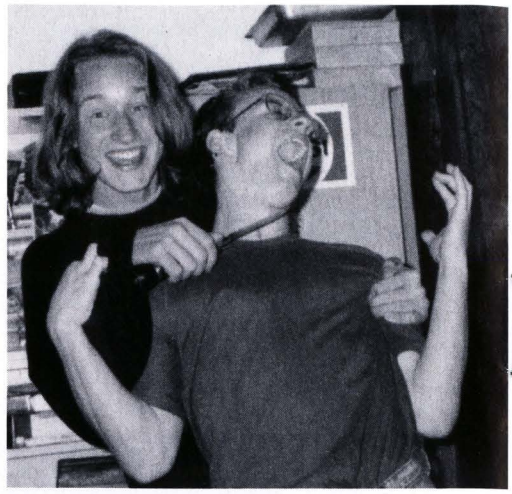
pLakát

Slipstream 5000 [16-17]

patří třeba Disrupter, jenž způsobuje stejné poškození jako Blaster, ale ještě převrací joystickové ovládání lodi. Mou oblíbenou zbraní je Super-frag, novější verze starého dobrého Fragu. Super-frag způsobuje 4% poškození motorů a 25% poškození řízení. Kromě toho jsou zde další zbraně a přídavná zařízení. Například Turbo. To se nesmírně hodí při startu. Nejběžnějším je Delphine injection - na čtyři sekundy o 10 % vyšší výkon. Takový Tech Tech 301 zvyšuje rychlost o 30 % na 16 sekund...
ex: Mezi námi, zaslechl jsem cosi o možnosti závodu dvou lidí, buď sami proti sobě na život a na smrt a nebo spolu proti ostatním. Co je na tom pravdy?
TM: Time, Slipstream 5000 je jenom velký business. Nic než peníze. Co si zaplatíš to máš. Jasně že se mohou dva lidi domluvit a rozstřílet se navzájem nebo spolu létat s těmi druhými.

J. Šlemr, Excalibur - Londýn
(podrobnosti na str. 12)

Spolupracovník Excaliburu prozrazen



Akce „SILVER"
Náš bývalý kolega Tomáš L., který byl od počátku nasazen jako tajný agent do časopisu druhého stupně, je již měsíc nezvěstný. V ostatním tisku jste si již mohli přečíst spekulace CO SE STALO SE SILVEREM nebo PROČ NEPÍŠE? Pravděpodobně je zadržován a vyslýchán. Výše uvedený časopis byl založen za účelem infiltrace SILVERA.
„Redaktor"
Naše podezření se potvrdilo, když nás minulý týden přišel navštívit redaktor DRAWEN, který si nepřeje být jmenován. Vyšetřovateli kontrarozvědky vypověděl: „Přišel jsem asi v 11 hodin. Na stole jsem zahlédl bílou obálku, ze které odkapávala krev. Jakmile jsem ji otevřel, ucítil jsem mrtvolný pach a ublinkl jsem si. Z obálky se vykutálela zohavená lebzna. Když jsem odcházel, zakopl jsem o hlavu a z té vystříkly gejzíry smrdoucího mozku."
Jakmile dorazil na místo vyšetřovatel, objevil v obálce ještě jednu fotografii. Po odstranění krve je na ní vidět zajatý SILVER, kterému drží na krku nůž nepřátelský agent s kuklou na hlavě. Pomocí počítačových filtrů a korekcí se nám podařilo kuklu odstranit a fotografii vyjasnit. Šéf rozvědné služby UZI na fotografii v roli zabijáka identifikoval nepřátelského agenta BEASTA.
„Záznamník"
Druhý den po nás neznámý hlas na záznamníku požadoval počítačové soubory.
„Expert"
Náš expert na speciální datové systémy pan Bohdan R. pracoval v posledním měsíci na invertování souborů, a když se dozvěděl o nehodě se Silverem, práce urychlil a dne 7.6. po několika verzích dokončil.
Osud agenta
Zda bude databáze pro výměnu stačit, nebo bude potřeba podniknout další kroky, vás budeme informovat příští týden.

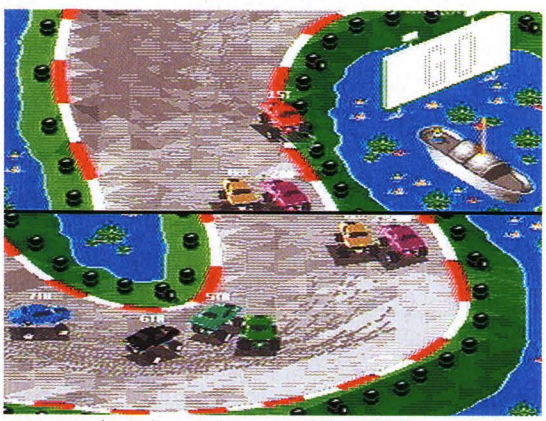
James GOLD

Exkluzivní reportáž z Nového Zélandu

MS podivných vozů

SKIDMARKS 2

Pro dnešní den byly připraveny tři tratě, což je jedna osmina z celkového počtu závodů MS. Jeden okruh je asfaltový, druhý škvárový a třetí písečný.
Představme si favorita závodu: Je jím dvacetiletý B. J. Blažkovič. Je-li vám jeho jméno povědomé, pak vězte, že jeho děd dobyl německý hrad „Vlčí kámen" a zasadil tak smrtelnou ránu Ádovi Hitlerovi. Piloti monopostů jsou již připraveni na svých pozicích, svítí červené světlo, svítí oranžové a je odstartováno!
O čem vlastně psát dál? Blažkovič stejně zase vyhraje, jako obvykle. Po chvíli nudy tu máme druhé klání, utkají se zde šoféři famózních robo-krav. Start byl na chvíli odložen na neurčito. Z depa přibíhá zootechnik a dojička s velkým kýblem. Jedna kravka asi potřebuje podojit. Již se tak stalo, kráva Milka spokojeně kvikla a může se začít. Na obří obrazovce ubíhají číslice od tří do nuly a dobytek



se dává do pohybu. Vede fialová Milka, poslední je nějaká červená kráva. Poslední kolo skončilo a podojená Milka si už vítězství nedala vzít. Její řidič získává jako odměnu čokoládovou medaili a spokojeně chroustá.
Pak se zraky diváků upřely ke vjezdu do depa závodních strojů. Za několik málo okamžiků bude totiž odstartován nejočekávanější závod - střetnutí majitelů autíček značky Mini Morris. Na startu se sešla skutečná elita. Červený vůz má Lenny Kraawawitz, žlutý Pavlík Sousedowitz, zelený Nicky „Boom" Lauda,... a jako poslední vjíždí na startovní rošt se svým černým vozem Mr. Bean! Byl to skutečně on a přivítal jej nadšený aplaus. Dnes to však nebude žádný med; tato trať je nejnáročnější ze všech. Její povrch je velice rozmanitý, cesty se na mnoha místech kříží, stejně tak tu číhají nepříjemné skokánky. Mr. Bean se vysmrkal do rukávu a zdraví dav přihlížejících. Napětí vrcholí. Jezdci zahřívají motory svých plechových miláčků, tři, zwei, one, a jedééém!
Proti očekávání vyrazil Lenny kupředu jako blesk. Před svými soupeři má již slušný náskok. První zatáčka, druhá, otočka, prásk! Příliš rychlý Kraawawitz se hned na nejbližší křižovatce srazil s nejpomalejším závodícím a zůstal zdrceně stát na kraji dráhy. O třetí místo bojuje Lauda se zatím neznámým vojínem. Krasnoarmějec jej bez okolků narval na svodidla a Lauda se propadá až na předposlední pozici. Zřejmě dnes nezíská ani jeden bod. Na čele probíhá bitka o vedení. Bean nechce pustit Pavlíka vedle sebe, ale není mu to nic platné. Oba sokové do sebe narážejí, nadávají si, občas z jejich aut něco odlétne a pobije pár diváků. Bean využil prudké levotočivé zatáčky, lehce do Pavlíka drcnul a ten se zastavil až o ochrannou polystyrénovou bariéru. Nevzdává se a znovu na Beana dotahuje. Je to skutečně nervy drásající souboj, davy diváctva šílí, motory řvou, pneumatiky kvílejí. A přišlo poslední kolo. Beanovi se podařilo svého soupeře na křižovatce poslat jiným směrem. Ten se sice rychle zorientoval, ale už je to jasné. V tuto chvíli černý Mini Morris projíždí cílem a Mr. Bean zvítězil! Připisuje si tak další body do tabulky borců. Druhý dopadl Sousedowitz Pavlík a třetí Rus Serjoža Děbilin.

-Joe
(informace o trati na str. 14)

Kulečník s mistrem

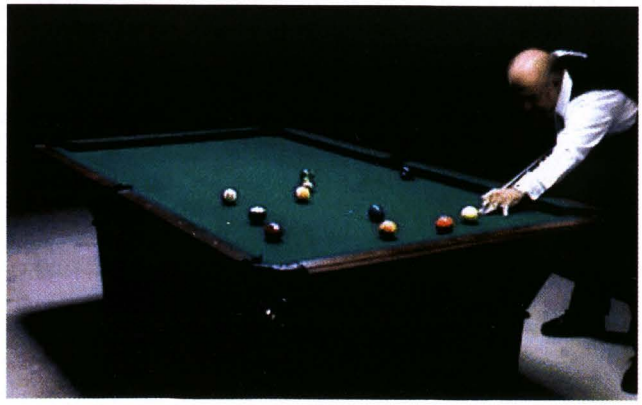
VIRTUAL POOL

Nedávno se v Praze objevila nová herna. Kromě klasických hracích automatů tu vlastní i nejnovější druh kulečníku, řečený Virtual. Vydal jsem se proto do jámy lvové, abych přinesl exkluzivní rozhovor s pravým a nefalšovaným profíkem.

Já: „Dobrý den, mistře. Jak nahlížíte na tento nový typ stolu?"
On: „Teda něco vám řeknu, narvat tam ty koule, to je porod!"
Já: „Aha. A jak si myslíte, že se ten stůl bude líbit veřejnosti?"
On: „Teda něco vám povim, jestli ty lidi budou

hrát tenhle kulábr, tak všechny herny, který ho koupěj, se budou topit v prachách. To teda jo."
Já: No výborně. A co byste rád sdělil lidem, kteří se budou rozhodovat, zda jej koupit?„
On: Tak teda. Předně, takovejhle kulda tu už dlouho nebyl. Potom, kvalita stolu nemá chybu. Pravda, vydržej u něj jenom takový ty stolní fandové. Pro normálního smrtelníka, kterej sotva tuší, vo co de, to nebude, to víte. Já třeba, já bych si ho klidně pořídil i domů, ale běžnej člobrda si ho nekoupí, to ne, s tim bych nepočítal. A jinak? Jinak je to dobrý. Vydrží to na dlouho, je to kvalitní a zase po dlouhý době trochu něco jinýho. Dřív sem furt seděl u tý bedny a koukal na ty krváky a teď? Teď du raději sem a zahraju si tendlencten kulábr. Rozhodně bych to doporučil, což to jó!!!"
Já: „Skvělé! To mne těší. Tak tedy, přeji mnoho dalších úspěchů ve hře a děkuji za rozhovor."
On: „Ale tož to jo, díky, já si dycky rád pokecám. Nashle!"

Roger T.
(více informací příště)



Vyšinutému hráči hrozí smrt hladem

PSYCHO PINBALL

Z psychiatrické ambulance MUDr. Floriana

Hůůů! To je hlad! Tamhle za rohem je hospoda, ve které se konečně najím.
„Co si budete přát?", zeptal se pikolík. „JÍST! Cokoliv, ale rychle!"
Čekám a rozhlížím se. V zastrčeném koutě jsem si všiml pinballového stolu. Podobný jsem ještě nikdy neviděl. Byl to totiž Psycho Pinball. Četl jsem nápis „multi-table challenge". Ruka automaticky zasunula první minci do zdířky. Ozvalo se zaharašení, cinknutí, kdesi cvaknul spínač a pak se stůl konečně rozsvítil.

Hned zpočátku jsem se leknul, protože se objevila barevná klaunova hlava a zároveň se ozval ďábelský smích (lehce mi připomenul našeho dějepisáře, když mi dával za čtyři).
„Vaše jídlo!" ozvalo se za mými zády.
„Teď nemám čas! Položte to! Za chvíli přijdu."
Odpálil jsem míček a okamžitě zaliftoval s klapkami. Ten proletěl trasou rodeo a stůl oznámil zisk jednoho milionu. Podruhé jsem zaklapkoval tak nešťastně, že míček klesnul dolů do propadliště. Hudba nahodila pohřební téma a já se viděl houpat na šibenici. Kytarové sólo mi rvalo uši, a tak jsem se odhodlal, že vyzkouším The Abyss, tedy hlubinu.
„Za dvacet minut zavíráme!", ozvalo se za mnou. Nechápal jsem důvod číšníkových starostí. Zapnul jsem poslední single stůl, a sice Trick or Treat. Hororová muzika mi deptala psychiku a jemně mě zamrazilo na páteři. Střílel jsem do kobek, starých domů, otevíral rakve a vůbec všechno, co stůl obsahoval.
Čekala mě poslední trefa do černého - byl to multi challenge, neboli stůl Psycho. Po spuštění jsem se objevil na pouti, nebo na něčem, co ji vzdáleně připomínalo. První klapka mě odhodila do cirkusu. Nápis oznamující skóre zablikal a naváděl na zopakování pokusu. Znovu jsem tedy odstřelil kouli do cirkusu a co myslíte, že se stalo? Přepnul jsem se na Trick or Treat! Šok, který mě ochromil, trval asi tři minuty. Pak jsem se vzpamatoval, odpausoval stůl a hrál dál. Když mi míček propadl dolů, ocitl jsem se zpátky v Psychu. Zkoušel jsem to i jinam a pokaždé jsem se přepnul do jiného stolu, tedy z oněch tří. Forma hry multi mi prostě učarovala. Tak jsem hrál dál, přepínal se ze stolu do stolu, skóre rostlo, a když mě číšník vyhazoval ze dveří a následně na to mi přistála na hlavě má večeře, pocítil jsem opět trochu hlad.

(více na straně 11)

Ilegální souboje přitahují diváky

SUPER STREET FIGHTER II

Reportáž psaná v noci

Právě jsme přijížděli k hranicím Downtownu. Hořící barely, rezavé oplocení, skupinky černochů a opilých bezdomovců postávajících ve skupinkách nemohly lépe představovat přechod do další čtvrti.

Samozřejmě, že jsme měli mapu, ale ve tmě se těžko hledá. Podle uplynuvšího času bychom už měli být blízko „arény". Zastavuji se proto a poslouchám. Budete se možná divit, ale slyším vzdálený řev. Jdu tedy po zvuku. Ale to už zahlédneme záblesk světla. Hlasité oddechnutí mluví za všechny a proto se vydáváme rychlejším tempem k cíli. Hluk se pomalu stupňuje a i světlo nabývá na intenzitě. Vidíme řady lidí shromážděné podél plotů okolo velkého čtverce, kde se zápasy odehrávají. Zápasy jsou tajné, všechno řídí spodní živly a vzhledem k bezpečnosti se tedy místa soubojů přesunují z místa na místo. Musí to stát mafii hroznou spoustu peněz, když se boje stěhují každý měsíc do jiné země, do jiného prostředí. Koneckonců, zisky ze sázek také nejsou k zahození. Náhle se ozve gong a za gigantického řevu zúčastněných vcházejí gladiátoři. Dav se neklidně vlní.
Boj začíná. První útočí Guile a získává za to okamžitě bonus. Avšak Zangief si to nedá líbit a oplácí mu to mocným kopem, kterým je Guile sražen k zemi. Diváci jásají. Mezi sázkaři se rozvíjejí debaty. Tentokrát útočí Zangief a láme ruku Guilovi, který má zkrvavenou tvář. Stačí tři rány a Guile se kácí k zemi. Za pár sekund nastupují další bojovníci. Je to příliš dlouhé. Souboj střídá souboj a člověku jde z toho hlava kolem. Je toho na mě trochu moc. Co je to? Zničehonic se ozývá hudba, která až doposud mlčela. Přehlušuje dav a vyhrává do noci. Po dalších třech zápasech se čeká na boj šampionů. Jsou to ti nejtvrdší, nejsilnější, ti nej. Právě přicházejí.

Roger T.

(výsledky souboje na straně 19)

Kaleidoskop

Tento pátek se objevil na stáncích s tiskem nový Excalibur. Jeho čtenáři budou jistě potěšeni řadou vylepšení, nové je logo a grafická úprava. Cena se snížila na 19,90 a Excalibur se stal týdeníkem, který bude vycházet každý pátek. Ale pozor! V létě vyjdou z důvodu prázdnin jen 2 čísla.

Budou počítače líné jako my?

Bill Gates se beznadějně zbláznil do Clifforda Nasse a jeho kamaráda Byrona Reevese. Nejedná se ale o zaujetí sexuální, jak již milovníci skandálů doufali, ale o zcela pracovní zaujetí. Nass a Reeves jsou totiž autory teorie „social interface", což lze přeložit jako sociální interface. Nass a Reeves tvrdí, že lidé lépe reagují na počítač, který má nějakou osobnost. Jak ji počítači dát? Podle dvojice vědců se jedná o vytvoření interface plného postaviček, které odpovídají na vaše otázky, vykonávají povely a nakonec i reagují na vaše slovní pokyny. Nevím jak vám, ale mě se na mém PC i na mé Amize nejvíce líbí to, že jsou to právě počítače. Možná jsem staromódní, ale nechci se dočkat doby, kdy zapnu zdroj a PC mi sdělí: „Dneska je neděle, dneska nemakám!".

Zámek pro zloděje

Ve Spojených státech byl vyvinut nový ochranný čip, který bude možno namontovat do firemního počítače a zajistit tak vysokou ochranu uložených dat proti jejich používání neoprávněnou osobou. Vznikly ale obavy, že by softwaroví piráti byli polapitelní ještě obtížněji než nyní, a to je i tak na hranici možností policie. Čip se zatím nevyrábí sériově a v nejbližší době má o něm jednat kongres Spojených států ve Washingtonu. Je pravděpodobné, že vývoz tohoto broučka do zahraničí, případně jeho montáž do počítačů určených pro vývoz, bude značně omezená.

Kniha na monitoru

Kniha Alexandera Beshera „Rim: A Novel of Virtual Reality" (Okraj: Novela o virtuální realitě) se už připravuje na svou filmovou podobu. Adaptace se chopila americká společnost TriStar. A protože firma zakoupila i interaktivní práva k dílu, uvidíme tu zanedlouho určitě i hru. Jestlipak v ní bude použito grafiky, která knihu na Internetu doprovází? No, snad uvidíme někdy do roka a do dne!

Filmová nabídka

V Hollywoodu se to začíná hemžit filmovými projekty podle počítačových her a to i přes silné neúspěchy všech dosavadních projektů tohoto typu. Tak například legendární Walt Disney Studios se vrhli na jednu z nejlepších CD her roku 1994 - Myst! Zatím mi není známo, jestli z něj bude hraný, nebo kreslený film, v obou případech to zní slibně. Dalším z řady je Sega, která se spojila s MGM za účelem vyvinutí společného herně - filmového projektu (bližší údaje zatím nejsou známy). A nakonec jsem si tu nechal jeden film, na který se obzvláště těším. Universal totiž připravuje ... (chvíle napětí) ... DOOM! KaT

Nejprve se mi do Saint Louis vůbec nechtělo. Když jsem tam po dlouhém trmácení dorazil, čekal mne tak prudký déšť, že jsem se otočil na podpatku a zmizel stejně rychle, jak jsem se objevil. Nebyl bych to ale já, kdyby mne tam nakonec něco nezaválo podruhé. V tomto městě sídlí totiž cosi, co jsem si nemohl nechat ujít (a vy byste na mém místě reagovali stejně). To cosi je jedno pravé, nefalšované a zcela originální muzeum videoher.

Ani napodruhé jsem neměl štěstí. Do města jsem dorazil zbytečně brzy. Venku byla ještě ranní mlha, takže jsem měl pocit, že jsem spíš ve studeném Londýně než žhavé Americe (Přívlastek žhavá pochopí pouze ten, kdo pozná normální denní teploty v průměrném americkém městě. Sprchoval jsem se běžně sedmkrát denně). Tentokrát jsem byl ale pevně rozhodnut, že do muzea dorazím stůj co stůj. Projít městem nebylo ale tak snadné, jak si můžete myslet. Zatímco v New Orleansu jsem zažil skvělou party, na níž byly všechny rasy - černoši, běloši, asiaté i Joel Schumacher, tady se na mne všichni nebeloši dívali tak hrozivě, že jsem se už v první třetině cesty třásl strachy jak osika a celou druhou polovinu města proběhl, jako by mi za patami hořelo. Po běžném centru s výškovými budovami (Saint Louis není žádný New York, ale do výšky se trčí i tak až dost) se mi podařilo dostat se do malé, mírumilovné čtvrti, která má nějaký název, ale ten si najděte v průvodci, neslouží mi paměť. Na co mi ale slouží paměť je rozvodněná řeka a slavný oblouk, který je odevšad vidět. To všechno je panorama místa, které je pro mnohé z nás stejně poutní, jako pro muslimy Mekka.

Saint Louis není žádný New York, ale do výšky se trčí i tak až dost

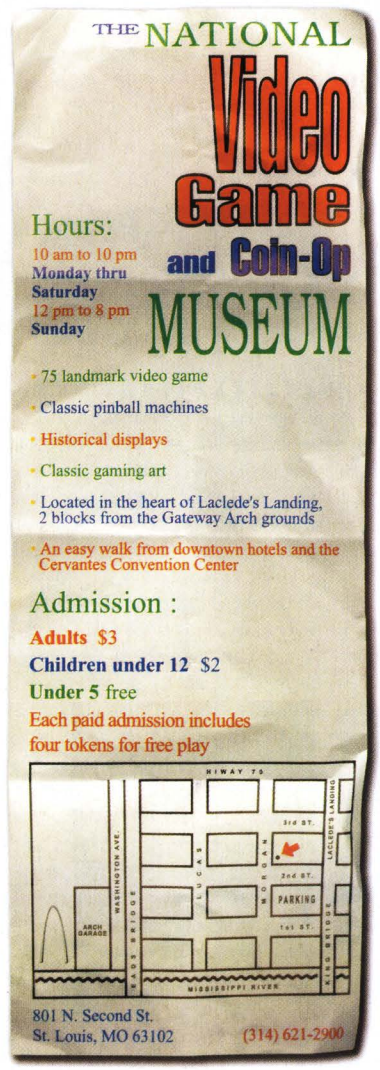
Původní reportáž Karla Taufmana z USA pro Excalibur

Muzeum videoher v Saint Louis

Muzeum nebylo umístěno v žádném moderním domě, ale v jednom z těch roztomilých baráčků této čtvrti postavených v architektuře s nádechem staré Evropy. Celé to místo působilo tak příjemně a poklidně, že jsem ani nechtěl věřit, že jsem v Americe. Dokonce i černá budova Hard Core Sex Club, nalevo od muzea přes ulici, vypadala docela nevinně. Muzeum otevíralo v deset, alespoň to jsem si ponejprv myslel. Když nás už v 10.10 postávala u dveří celá skupinka, usedl jsem na nedalekou lavičku, kde jsem v příjemném slunečním žáru Sahary pravého poledne strávil dalších dvacet minut. Veni, Vidi, Vici, řekl jsem si, když mne z dřímot probudil šramot klíčů v zámku Muzea. Seškrabal jsem spálenou kůži z tváří a vydal se do místa, o kterém jsem tolik slyšel. Muzeum se skládalo ze tří hal střední velikosti. Exponáty byly

umístěny podél stěn a uprostřed místností. Perfektně fungující klimatizace společně s mírným přítmím dodávala místu tajemnou atmosféru. Vstupné nebylo vysoké. Do pěti let zdarma, do dvanácti dva dolary a starší tři dolary (asi osmdesát čtyři korun). Navíc si můžete u vstupu zakoupit i libovolný počet kovových tokenů v ceně padesáti centů za kus (asi čtrnáct korun). Všechny exempláře, které jsou zde vystaveny, jsou totiž funkční. Mohli byste si myslet, že z toho důvodu tu bude narváno malými dětmi, které poutní místo „pařanů" změní v podloudní hernu. Opak je pravdou. Vedle mne zkoumali pravé kvality historie jen lidé nad třicet. Zpravidla se jednalo o velmi solidně vyhlížející businessmany s notebooky. Exponáty jsou v muzeu rozděleny časově. Proto je dobré začít prohlídku v první hale, kde jsou umístěny nejstarší automaty. Hlavní část expozice v tomto místě je věnována legendárnímu Pacmanovi. V centru haly se nachází Pac-Man, Pac-Lady, Pac-Land a další a další. Všechny jsou doprovázeny tabulkami s vysvětlivkami, které v angličtině uvedou některá základní data hry jako je název, rok výroby a výrobce, ale zmíní se i o úspěšnosti hry, z čeho autoři vycházeli, případně kde se inspirovali a jak hra ovlivnila další chod historie herních automatů. V případě Pacmana je tu i shrnutí celé série a vzájemné ovlivnění jednotlivých dílů. Asi skutečnou perlou je originální automat Star Wars. Tuto hru budou asi znát (bývalí) majitelé ZX Spectra. Je to jednoduchá vektorová střílečka z pilotova pohledu. Objekty jsou tvořeny obrysovými liniemi (zelené čáry na černém pozadí). Žádné vyplněné plochy, nebo snad nedejbože textury. Když usednete do jednoho z prvních kokpitů okolo hracího automatu, když vidíte ty jednoduché tvary a ne příliš pohodlnou sedačku, vaše elektrizované smysly úplně inhalují dotek historie.
Další perličkou první haly je Dragon's Lair. Jeden z prvních kreslených filmů na automatech a počítačích vůbec. Před lety ho dali dohromady bratři Bluthové. Na něj navazuje Dragon's Lair 2 ve druhé hale. Automaty v této části muzea jsou už mladších dat narození. Pozvolna si všímáte prvních sportovních her, prvních automobilových simulátorů. Je tu Pheenix (někdy uváděný také jako Phoenix) a je tu i 2D arkáda Tarzan, ve které se ještě běželo zprava doleva (jenom si zkuste vyjmenovat všechny platformovky nebo střílečky s pohybem doleva, které znáte!). Většinou zachytíte příjemnou hrbolatost tvarů, nulový antialliasing a slabé barevné palety. O to větším překvapením bude, hlavně pro ty mladší, jak vysoká je hratelnost všech titulů. Když si od většiny dnešních her člověk odmyslí SVGA a šestnáct milionů barev, náhle pozná, že by jen málo z nich našlo své místo před X lety.
Jako pecka mezi očka působí automat na konci místnosti. Tento případ přímo potvrzuje mé poslední věty. Jeho hratelnost je nulová, ale zajímavou ho dělá moderní technologie. Je založen na principu hologramů. Postavičky, které se objevují, vidíte plasticky v prostoru. Dost nezvykle vám vystupují nad vypouklý monitor. U normální obrazovky jsme zvyklí, že se obraz mění podle toho, jak se nám natáčí hlava. Ale ať se k tomuto automatu postavíte z kteréhokoli úhlu, vidíte postavičky stále stejně. Jako když se natáčejí k vám. Nejprve chvíli šilháte, ale asi po pěti minutách si zvyknete a raději hlavou moc netočíte. Napadá mne, že tento princip by mohl být použitelný pro hry o více hráčích. I pět lidí by mohlo stát okolo stolu s jednou hrou. Nemuseli by se mačkat a přesto by každý z nich viděl obraz stejný jako jeho soused.
Konkrétně tato hra využívá jen minimálně své možnosti. Ovládáte nafilmované herce v příšerně dětsky provedených sceneriích a bráníte se útokům nepřátel. Jak jsem již řekl, hratelnost nulová.
Přechodu do poslední haly muzea dominuje nád-

herný elektronicko - mechanický automat letiště. Skrz ochranné sklo sledujete plochu letiště i s hangárem a malým letadýlkem. Tento stařík ale nebyl v době mé návštěvy v provozu. Mohl jsem si s ním leda tak potřást kniplem, to by bylo vše. Ale už jen samotný pohled na tento kus ve vás vyvolává obdiv. Vzpomínám si, jak jsem coby malé robě oku-



poval hernu kdesi v (tehdy) Ruském přímořském Soči. Podobné automaty měli i tam. Byl tam kupříkladu letecký „simulátor", který spočíval v posunování desky s namalovanou trojicí letadel. Desku jste posunovali kniplem. Její pohyb byl ale náhodně ovlivňován, takže dostat letadlo do zaměřovače namalovaném na kusu plexiskla byl kumšt. Střelba připomínala rychle blikající žárovku. Když hráč trio sundal, nastoupila další letka. Jó, to byly časy.
Třetí hala už nebyla tak zajímavá jako předcházející dvě. Připadala mi připravená pro další generaci. Obsahovala totiž převážně moderní automaty s jejich hezkou grafikou a stále se opakujícím principem. Přítomný flipper a stolní fotbal ale kvalitně doplňoval celou kolekci.
Přes mé nadšení mi ale jedna věc v muzeu chyběla. Jsou to hry přes několik monitorů. V San Antoniu jsem v jedné herně objevil X-Meny, kteří se táhli dokonce přes 3 obrazovky!!! Když jsem je hrál, měl jsem nejprve nezvyklý pocit, který po chvíli vystřídalo spontánní nadšení. Neumíte si představit tu krásu, když své akce plánujete s předstihem dvou obrazovek! Je to něco zcela jiného, zcela odlišného od jednoho malinkatého monitoru. O efektu na hru více hráčů si nechte jenom zdát. A abych nic nevynechal, v muzeu mi schází i hydraulicky ovládané kokpity simulátorů. Když jsem o několik hodin později probíhal centrem Saint Louis a vyhýbal se všem nebělochům na pět metrů, jen s úšklebkem jsem pokukoval po zaručených novinkách na Segu nebo Game Boy, které se blýskaly ve výlohách obchodů.

✖ KaT

Full Throttle

PC-CD

TIP 45 '95

První příznaky toho, že se vaše dítě ocitlo pod vlivem zmíněného příběhu, poznáte snadno. Váš adolescentní (případně i pubertální) potomek začne omezovat komunikaci se svým okolím pouze na nezbytné, krátké a jasné věty. Přestane prosit, žadonit, křičet, nadávat a hádat se. Jedinou emotivní rovinou jeho řeči se stane neutrální rovina prostého sdělování. Přiškrcený hlas, hluboko pod hladinou dříve normálního altu, není výsledkem přirozených biologických změn, ale zcela vědomého úsilí. K rodičům, sourozencům i kamarádům se staví s odstupem, náklonnost projevuje jen těžko rozeznatelným způsobem. I extrovertní typy se uzavřou do sebe. Přetlak napětí ventiluje krátkými výbuchy agrese namířenými proti libovolné osobě. Svůj počítač přestěhuje do garáže; čtyřwattové reproduktory nahradí novými bednami a zesilovačem o výkonu 200 W. Nachází zálibu ve velmi hlasité, tvrdé rockové muzice (nejčastější sestava: bicí,

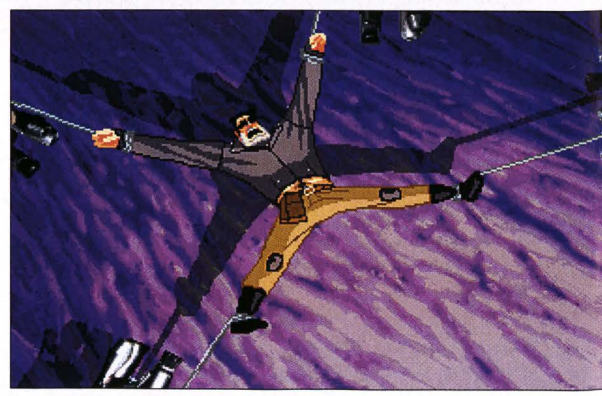
sólová a doprovodná kytara, basa), která se často ozývá z garáže po celou noc. Prospěch ve škole se mu výrazně horší, s výjimkou humanitních předmětů, kde vyučující oceňují jeho originální názory na společnost. Sousedka ho občas vídá, jak postává před značkovým obchodem Harley. Více než nadupaným strojům však věnuje pozornost bezpečnostnímu zařízení. Bylo by chybou přičítat tyto změny procesu dospívání. Vaše dítě se snaží napodobovat hrdinu Full Throttlu - motorkáře Bena. Aby bylo zcela jasné, kam až to může vést, je třeba říci si o příběhu Bena co nejvíce.

Ben je neoholené, špinavé, agresivní a špatně socializované individuum, vůdce gangu Polecats. (Už samotný fakt, že se motorkář stane vůdcem gangu, svědčí o jeho nízkých morálních kvalitách; dříve než ho ostatní vyvrhelové uznají za svého vůdce, musí totiž prokázat bojovnost a nekompromisní přístup k životu.) Anti-hrdina je po nějakých počátečních trablech neprávem nařčen z vraždy majitele poslední továrny na motocykly na světě, Malcoma Corleyho. Ben se musí očistit od obvinění, zabránit skutečnému vrahovi v převzetí moci nad továrnou a dopomoci dědičce Corley Motors uplatnit její práva.

Zdravý vývoj vašich dětí ohrožen
Varování: Tento příběh může ohrozit zdravý vývoj vašich dětí!
Student Tomáš Mrkvička si za peníze, které mu rodiče šetřili na byt, koupil motorku, černou koženici a tmavé brýle.

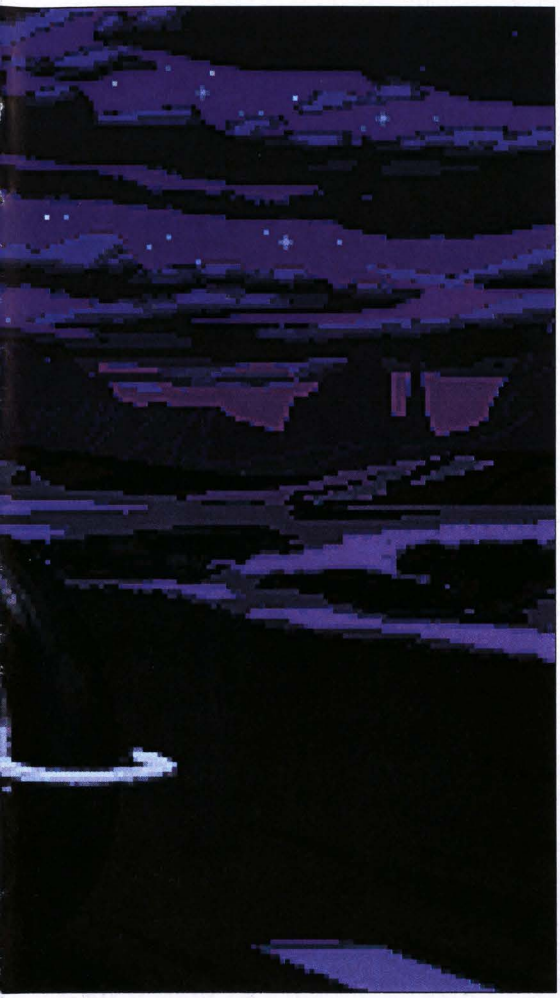
Destruktivní svoboda

Příběh je velice dobře vymyšlen, takže hravě vtáhne do děje i člověka, který nemá zábavu podobného druhu příliš v oblibě. Nic není předem jasné, napětí trvá až do poslední vteřiny. Ben totiž řeší vzniklé problémy způsobem, který společnost nemůže akceptovat. Používá hrubého násilí, ubližuje zvířatům, krade. Autoři se nás sice snaží přesvědčit, že jeho chování pramení z pocitu vnitřní svobody, který lidé žijící spořádaně neznají, a že daleko důležitější je fakt, že Ben bojuje na straně spravedlnosti, ale to, jak si ukážeme, na škodlivosti nic nemění. Ve snaze přilákat pozornost co nejširší vrstvy případných zákazníků, společnost LucasArts používá ty nejrafinovanější prostředky. Pojem svobody zneužívají pro vyjádření destruktivního způsobu života lidí stojících mimo společnost, do hlavní role volí typ rebelantského hrdiny, jenž adolescentní mládeži imponuje. Navíc ho staví na stranu „dobra" proti, podle mého mínění, schopnému manažerovi Adrianu Ripburgerovi, který se snaží pouze zachránit společnost Corley Motors před krachem způsobeným výrobou nerentabilních motocyklů. Můžete namítnout, že Ben nikoho nezabil, na rozdíl od Ripburgera, který zavraždil svého šéfa. To je pravda. Ripburger se dopustil odsouzeníhodného činu, ale sledoval přitom zájmy firmy. Příběh Full Throttle patří každopádně k těm nejlépe vymyšleným, jaké jsem měl možnost



Full Throttle idealizuje život lidí stojících mimo zákon, představuje je jako vzory, s nimiž se mládež snadno identifikuje. Snaží se vyvolat představu, že ignorovat zákon je normální, ne-li dokonce chvályhodné. Svobodu ztotožňuje s porušováním mravních a morálních principů. Nabádá k nediplomatickému, agresivnímu jednání. Nepodceňujte toto nebezpečí. Atmosféra hry je velmi sugestivní...

vidět. Je napínavý, nápaditý a originální (...a co chtít víc?). Comicsové animace na celou velikost obrazovky netvoří pouze úvodní scénu, jak bývá běžně zvykem, ale objevují se v průběhu celé hry. Spojují jednotlivé hratelné části do strhujícího příběhu, přičemž zároveň navozují iluzi, že sledujete dobrodružný film. Ten pocit je kupodivu daleko silnější než u tzv. „filmových her", kde nám amatérská kamera, mizerné vedení herců a neschopnost počítačů naopak dávají stále najevo, že v kině nesedíme. Prostřihy z pohledu třetí osoby, panoramování „kamery" atp. jsou prvky, které se objevují v této oblasti zábavy pouze sporadicky. Full Throttle si na nich zakládá. Výtvarný styl Benova příběhu lze označit za surrealisticko - futuristický comics. V tomto případě skutečně kvalitní...

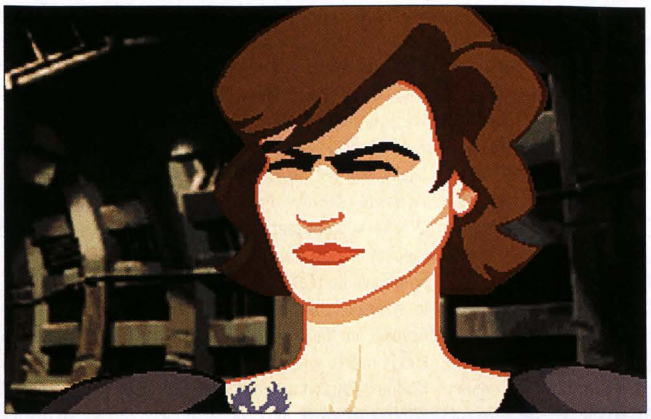


Zcela technickou záležitostí a kapitolou sama pro sebe jsou trojrozměrné animace motocyklů. Přes tucet strojů futuristických konstrukcí je vymodelováno do nejmenších detailů a rozhýbáno s věrností geniálního padělku. Na rozdíl od jiných projektů, které využívají kombinace 2D a 3D grafiky, ve Full Throttlu působí všechno naprosto perfektně. To by však k požitku ze hry nestačilo. Kromě toho jsou animace motorek doprovázeny zcela reálnými zvuky, ostatně stejně jako všechny ostatní stroje, nástroje a akce. Motorky jsou využity všude, ale nejvíce jich uvidíme v akční části - při soubojích motorkářů na okresní silnici.

Podmaniva zákeřnost

V době Mortal Combatů, Doomů atp. by asi nemělo násilí na monitorech nikoho šokovat. Pravděpodobně nebude ani v tomto případě. Ale Benovy souboje nejsou čistým násilím. Zákeřnost akčních sekvencí Full Throttlu spočívá v tom, že je jim dána idea a nadto jsou do příběhu vklíněny velmi umně. Hrající si člověk ani nezpozoruje, že už nekliká mírumilovně myší po obrazovce, ale že se snaží zabít nebo alespoň zneškodnit motorkáře z konkurenčního gangu. Není to jen tak nějaká trapná, dodatková scéna k hlavnímu příběhu. Motorkářské souboje z této hry by nepotřebovaly ani příliš velké úpravy, aby vydaly na samostatnou, byť pouze průměrnou hru. Řekněme to takhle: Ten, kdo si koupí Doom, ví přesně, co od něj může očekávat; ten, kdo si koupí Full Throttle bude příjemně překvapen. Pokud se splní mé prognózy, rodiče budou překvapeni již méně příjemně.

Tim Schafer, autor celého projektu, využil snad všech prostředků, aby vytvořil skutečně skvělou hru s podmanivou atmosférou. Výjimečný scénář, grafika, rocková hudba a nové nápady dělají z Full Throttlu adventuru s nejlepší prezentací, jaká mi kdy prošla rukama. Vzhledem k tomu, že není příliš obtížná, získá si přízeň i méně zdatných hráčů; vzhledem k tomu, že je většina kroků logická, získala si i mě. Kdo hodně dá na herce, tomu snad budou stačit jména: Roy Conrad (toho neznám, ale je vynikající), Kath Soucie a Mark Hamill (ten už má z těch her snad víc peněz než z filmů). Bylo by teď možná na místě posteskknout si nad délkou hry, respektive nad její krátkostí. Já to neudělám. Je pravda, že lze Full Throttle dohrát mezi desátou hodinou večerní a osmou hodinou ranní, ale to se dá za deset hodin soustředěného hraní celá řada adventur. Délka Benova příběhu je naprosto přesně taková, jaká by měla být. Nemám rád nastavovanou kaši v podobě Alone III.



✖ PhDr. Raquel P. Tickwa CSc *)

*) autor je šéfem pedagogicko-psychologické poradny Excalibur. Mimo to, ve svém volném čase, vede věhlasný Filosofický tým, který řeší závažné životní problémy.

96

ADVENTURE - LUCASARTS 1995

Grafika 93 Hudba 94 Zvuk 90

Doporučená cena 1500 Kč

Minimum 386 DX/33, ds CD **Optimum** 486 DX, 4 MB RAM, ds CD

Testováno na 486 DX2/66, 8 MB RAM, ds CD

Bioforge

Až příliš realistická noční můra
Ten den se zdál být jako každý jiný. Kontrolovat techniku a v případě závady ji opravit už dávno Svatopluka Svece přestalo bavit, ale co, někdo tu práci dělat musel. Když večer konečně ulehl, ani náhodou nepomyslel na to, že právě začíná jeho nejdelší a nejstrašnější noční můra.

92

AKČNÍ ADVENTURE - ORIGIN SYSTEMS, INC. 1995
Grafika 89 Hudba - Zvuk 93
Prodejce GAMES WORLD (TEL. 24244584), **Cena** 1995 KČ
Minimum 486, 8 MB RAM, ds CD **Optimum** 486 DX2/66, 8 MB RAM, ds CD
Testováno na 486 DX2/66, 8 MB RAM, ds CD

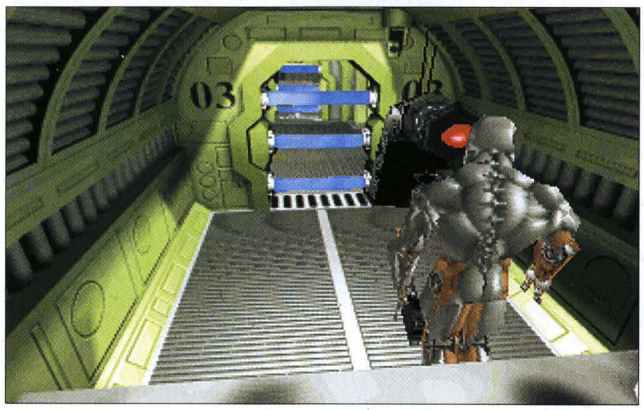
■PC-CD

Zápletka

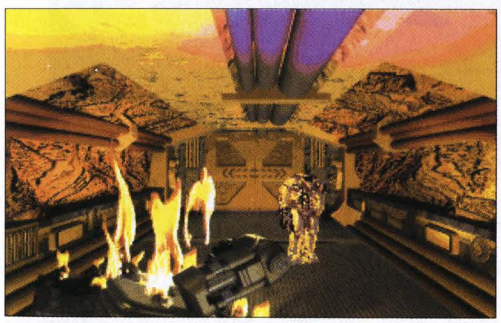
Z ničeho nic pocítil ostrou bolest, pak vnímal už jen pomalu přicházející milosrdnou temnotu bezvědomí. Jakoby v mlze viděl vnitřek lodi, která ho unášela neznámo kam, přistávací rampu, vchod do podzemí a dva vojáky, kteří ho táhli do základny na neznámém měsíci uprostřed vesmíru. Jeho anabáze skončila na operačním sále. Už přicházel doktor, sice v nezvyklém oděvu, ale to v té chvíli nebylo důležité. Asi jsem měl nehodu, myslel si, a doufal, že se nemusí ničeho bát, že vše dobře dopadne. Z iluze ho vyvedl až výraz ve tváři doktora. Začal si uvědomovat, že je navždy ztracen.

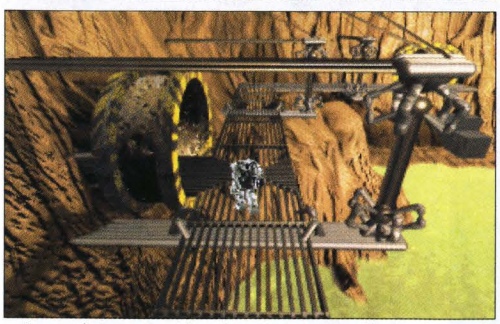
Několik týdnů po operaci

Probudily ho otřesy, zmítající celou kójí. Pomalu se zvedl a začal vnímat okolní svět. Jeho povzdech se mísil s monotónním



hlukem klimatizace a laserových bezpečnostních dveří . Náhle zjistil, že s ním není něco v pořádku. Jeho oči zamířily dolů a začaly sledovat tělo. Trvalo mu dlouho, než se vzpamatoval,

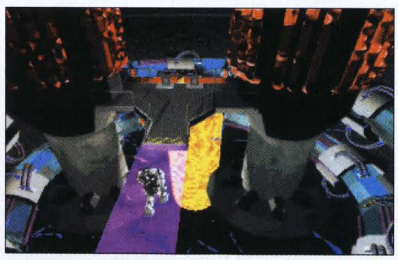




než poznal, že to, co vidí, už není on, že se stal něčím, s čím se setkal jen ve filmech, že je biorobotem, se silným tělem protkaným železem, a lidským mozkem, uvězněným někde uvnitř. Nepamatoval si kdo je, nevěděl ani, že před několika týdny byl člověkem, ale to vědět ani nepotřeboval. Vůle přežít, nepodlehnout tlakům, které z něho chtěly udělat poslušnou hračku v rukou netvora, dostat se ven z tohoto vězení a potrestat toho, kdo je za jeho stav odpovědný, toto vědomí se jasně začalo rýsovat v jeho mysli. Začal hledat cestu pomsty.

Kdo vlastně byl nyní

Byl biorobotem s možností dobíjet si ztracenou energii z baterií. Pro boj byl vybaven dobře, dvě silné paže a nohy s ocelovými patami skýtaly dostatečnou útočnou sílu, umocněnou velkou škálou kopů, úderů rukou a hlavou. Základna, kde se pohyboval, byla teprve nedávno postavena. Její chod mohl sledovat z řídících stanovišť, vybavených monitory, pomocí kterých šlo ovládat různé systémy a stroje. Kromě jeho boje se zde odehrával i boj na jiné úrovni. Proti doktorovi, který všechen svůj um věnoval mrzačení lidí a jejich přetváření v poslušné loutky - zabijáky, stál další člověk: archeoložka, která zde zkoumala zbytky dávné civilizace a právě začala odkrývat zbytky jejich města. O jeho vysvobození, ale současně o smrtlené nebezpečí pro všechny se postaral jeden vězeň, který utekl ze své cely, obsadil pult hlavního reaktoru a ten se bez řízení začal vymykat kontrole a hrozil výbuchem celého měsíce. Poté, co zjistil, o co jde, nevěděl, co dělat dříve. Má se pokusit utéct někam daleko, dokud je naživu a reaktor se zatím drží nebo o něco víc, zkusit základnu zachránit a donutit doktora, aby mu vrátil lidskou podobu? Jako správný hrdina se rozhodl pro druhé, obtížnější řešení, které na druhou stranu skýtalo alespoň malou naději na jeho znovuvzrození. Při této cestě na něj budou čekat čtyři patra plná strážních robotů, na které holé ruce jistě nestačí, tajné kódy, prostory plné radioaktivity, řada hádanek a nakonec sám doktor, tvůrce všeho zla. Někde tam budou ale také zbytky tajemné civilizace spolu s archeoložkou, která je v tomto zapomenutém koutu vesmíru uvězněna spolu s ním.



Hodnocení

Hra je typu akční adventure. Cílem hry je opustit základnu, kde je hráč předělán na biorobota, dříve, než porucha hlavního reaktoru zničí celou planetu. Kromě běžných prostředků jako jsou ruce a nohy je možno zjišťovat informace z počítačových terminálů, pomocí nichž lze i některé objekty ovládat. Grafické rozlišení je 320 x 200 bodů při 256 barvách. Zobrazení je stejného typu jako u Alone in the Dark, oproti němu působí ještě plastičtěji a barevněji, skoro jako realita. Hudba a zvukové efekty jsou na výborné úrovni a ještě umocňují zážitek z hraní. Ovládání je kombinované: klávesnicí a myší. Anglický manuál je obsáhlý a velice podrobný, hlavně co se týče požadavků na počítač a instalaci hry, je to ten nejlepší, co jsem doposavad viděl. Navíc je připojen i malý průvodce hrou spolu s rádcem, napovídajícím o stylu problémů a jejich řešení.

✖ **Wotan**

Psycho Pinball

PC

Máme rok 1995 a firma Codemasters vydala konverzi Psycho Pinballu pro PC. Karel Florian se odvažuje tvrdit, že se jedná o jeden z nejlepších pinballů, které jsou v současné době na našich strojích k vidění. Abych vaše napětí neprotahoval, skočím rovnou k věci.

První, co zaujme, je hudba. Co hudba, rock ve skvělém provedení. Kytara obzvláště vyniká a bubny, které jsou mým oblíbeným nástrojem, nemají chybu. To je však pouze úvod. Jakmile se vnoříte do hry na nějakém stole, provází vás výborná hudba po celou hru a podle daného tématu se mění. Pro příklad mohu uvést The Abyss, kde se vlní havajská melodie, která se drastic-

ky mění podle toho, kam vháníte stříbřitou kouli. Pokud bych srovnával tuto stranu věci kupříkladu s Pinball Fantasies, má jasně navrch psychika. Teď se možná ozvou vlny protestů, ale já se nechci hádat, je to pouze můj názor.

Druhé, co zaujme, je menu. Úvodní menu. Obsahuje totiž tři položky. Neobvyklé Start game, pak Options a nakonec počet hráčů. Možná bych se měl zastavit u Options, které jsou právě v případě pinballu nezvykle rozsáhlé. Vedle voleb počtu míčů je tady možnost nastavit si i rychlost koule, a sice od „very slow", což je přinejmenším o nervy, až do „psycho", což je o klávesnici. Též citlivost tzv. tiltu je volitelná a věřte mi, volby easy se občas velmi, ale velmi vyplatí, zvláště u stolu Wild Western. Volitelný je i kontrast, rychlost počítače a míchání barev. Tolik k Options.

Rozsvěcení koček

No a konečně docházíme ke kýženému startu. Bum!!! K výběru jsou dohromady čtyři stoly. Tři jsou singly, neboli hratelné po jednom, a ten poslední je MULTI. Pokud se totiž stane, že zvolíte stůl jménem Psycho, čeká vás největší hra PC pinballů vůbec. Jedná se totiž o to, že hra probíhá na stole Psycho, ale pokud ostřílíte několik bonusotlačítek, rozsvěcedel a následně se trefíte do určitého cirkusu, neboli vchodu, stane se to, že se lehce přepnete do jiného z oněch tří stolů. Jednoduše bomba!!!

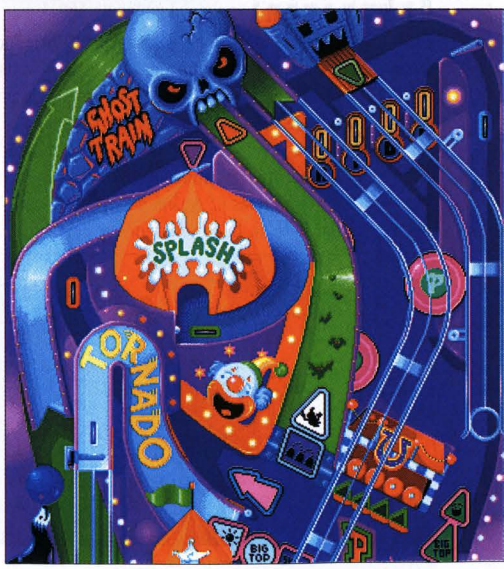
Hra jako taková je požitkem, který nemá obdoby. Tempo je velmi svižné (samozřejmě záleží na zvolené rychlosti), míček lítá všude možně a řeknu vám, že pokud si zvolíte rychlost psycho, klávesnice se bude nacházet ve vážném ohrožení. Každý stůl má jiné charakteristické vlastnosti. V hlubině se budete trefovat do velrybí tlamy, střílet do mořského baru. U kovbojů zase vykrádat banku, jezdit na rodeo, zakládat železnici. Trickový stůl nabízí útěky z krypt, chytání duchů, rozsvěcení koček a získávání čarovných lektvarů. No a poslední stůl Psycho nabízí toto vše dohromady, plus jeho existenci samotnou.

Vzhledem k tomu, že každý stůl má několik podher, tak se hranice zábavy a hratelnosti posunuje závratně vysoko. Podhrami se rozumí nejen střílení bonusových míst, ale i hry typu Poker, Black Jack, to v případě westernu, střílení duchů, útěky z krypt v případě triků, nebo rybaření v hlubině. Za všechno je samozřejmě spousta bonusů a zisků.

Jak jsme si již řekli, hudba nemá chybu, a tak je nutno dodat, že zvuk je na tom ještě o něco lépe. Nejsou to jenom klasické zvuky ran a tak vůbec. Pinball dokonce mluví. Když ho necháte chvíli stát, ozve se typický výkřik daný typem stolu. Kdo má zvukovku zapojenou jinak než na ony miniaturní bedýnečky, třebas přes věž, či zesilovač, dočká se bezvadného zvuku ve výborné kvalitě i v případě osmibitu mono.

Tož. Moravák nejsem a sklerózu nemám, ale přesto si dovolím se opakovat: Tohle prostě MUSÍTE mít !!!

✖ **Roger T.**



90

PINBALL - CODEMASTERS 1995

Grafika 90 Hudba 88 Zvuk 91

Doporučená cena 700 Kč

Minimum 386 DX/40, 4 MB RAM, 12 MB HDD.

Optimum 486 DX/33, 8 MB RAM, SB.

Testováno na 486 DX2/66, 16 MB RAM, SB.

Slipstream 5000

PC CD-ROM

Slabším povahám doporučuje Jakub Šlemr užívat kinedryl, stejně jako účastníkům ve hře zvoucí se Slipstream 5000...
Představte si zpola akční hru, zpola simulátor závodního vznášedla. V kostce jde zhruba o toto - ve hře je deset okruhů, deset vznášedel a deset hráčů. Vaším úkolem je zvolit si jedno ze vznášedel, letět lépe než zbylých devět hráčů a postupně zvítězit ve všech deseti okruzích, přičemž zprvu máte přístup pouze do prvního okruhu - Grand Canyonu.

Nezávislý a samotný hráč si může vybrat ze tří variant letu. První z nich je Practice. Vzhledem k tomu, že na okruhu vyhrává ten, kdo ho zná nejlépe, je tato možnost k nezaplacení. Má jednu vadu. Postup do dalších okruhů si musíte vybojovat úspěšným umístěním. Další možností je Single Race. Před každým letem máte k dispozici 750 dolarů na nákup, což stačí tak možná na jednoho Fraga pod levé křídlo. Ale to nevadí. To, na co vás chci upozornit, je, že Single Race má jednu chybu. Postup do dalších okruhů si musíte vybojovat úspěšným umístěním. Zde první až čtvrté místo - věřte mi, že se zapotíte. Uf. Poslední variantou je Championship. Jak již samotný název napovídá, bude se létat ve všech okruzích. Na nákup zde máte zhruba tolik peněz, co si vyděláte. Za první místo 650 babek, za druhé 450 a za poslední je to ubohá padesátka. Nutno upozornit na jednu chybu. Než si v Championshipu vyděláte dost peněz na nákup něčeho pořádného, dávno dolétáte Single Race do konce.

Nakupování

Zmiňoval jsem se letmo, že si lze něco zakoupit. Ach ano, je to pravda. Nikdy jsem sice neměl tolik peněz, abych si mohl dovolit UV (Ultra-Violence) turbo Tech Tech 301, ale přesto zde možnost koupit si ho je. Nakupované předměty se tématicky rozdělují do tří skupin. První a nejrozšířenější jsou zbraně. Každá zbraň způsobuje určité procentuální poškození na řízení a na motorech. Bystřejším z vás již možná došlo, že čím větší poškození řízení, tím hůře se bude vznášedlo ovládat atd. Některé zbraně mají ovšem ještě speciální funkce, např. vypnou vám motory. Nejhroznější zbraní je bezpochyby Disrupter. Kromě minoritního poškození řízení a motorů (asi o 1 procento) přehazuje joystickové ovládání vznášedla - tj. dolů je nahoru, vlevo je vpravo apod. Kromě toho se ve výzbroji vyskytují miny, různé rakety a prostředky ochrany proti cizí výzbroji. Další skupinou jsou turba. Vzhledem k tomu, že start je často směrodatný pro celý průběh letu, je dobré turbo dražší než pravý Holbein. Jak jsem již zmínil, nejlepší je Tech Tech 301, nejhorší a zprvu standardní vybavení je Dolphine Injection. Poslední skupinou jsou prostředky pro zlepšení míření. Jsou jen tři a jsou věru důležité. Ono v takových francouzských jeskyních při rychlosti téměř čtyři sta mil není takové úspěšné zaměření rakety nic prostého.

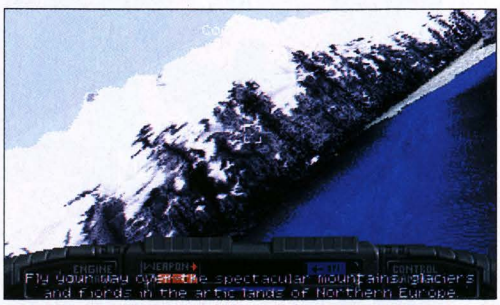
Tratě

Létat se bude na mnoha velmi atraktivních okruzích. Ehm, abych byl přesný, tak na deseti. Kromě již zmíněné Arizony (Grand Canyonu) si zalétáte v Chicagu, Tokiu, ve fjordech chladného Norska a v těžkém prostředí francouzských jeskyní. Let Londýnem nad Temží bude rovněž neopakovatelným zážitkem stejně jako let nad Amazonkou v tropických deštných pralesích. Bohužel, jakkoli atraktivní okruhy se brzy znudí stálým prolétáváním, a přesto nemůžete zvítězit jinak než pilným trénováním a studováním terénu. Grafika je naprosto fantastická. Do nejmenších detailů propracované okolí evokuje spolu s velkou rychlostí pocit reálného letu. Rovněž zvukový doprovod, ač chvílemi neznatelný, stojí za to. Když ještě přidám možnost hry dvou hráčů po síti a modemu... Tentokráte připravili Gremlini vynikající zábavu s impresivní podívanou.

✖ Muddok

87

AKČNÍ SIMULÁTOR - GREMLIN INTERACTIVE 1995
Grafika 95 **Hudba** 79 **Zvuk** 75
Doporučená cena 1500 Kč
Minimum 486 DX/33, 4 MB RAM, CD **Optimum** 486 DX2/66, 8 MB RAM, ds CD
Testováno na 486 DX2/66 PCI, 8 MB RAM, SB 16 ASP, qs CD
Poznámka Možnost hry dvou hráčů po sériovém kabelu či modemu



Ravenloft Stone Prophet

PC CD-ROM

„To by mě taky dost namíchlo“, přidal se Karel. „Ale u dungeonu je neméně podstatný příběh, ne? Jak si na tomto poli stojí Ravenloft?“ „Víš, ono je to tady trochu rozporuplné“, řekl Ondřej a objednal si další pivo. „Pokud budeš hodnotit příběh zcela samostatně, tak zajisté dojdeš k názoru, že je velice kvalitní a vyrovná se docela dobré fantasy knize. Jestliže se ale zaměříš na pocity, které při hraní prožíváš, tak rázem vyleze na světlo boží několik dost podstatných nedostatků. Jedním z nejvážnějších je, že děj této hry vůbec není variabilní a tudíž je pro tebe připravena pouze jedna jediná přímočará cesta, jež vede k dokončení hry. Když to srovnám s dungeonem Star Trail, který lze dohrát mnoha odlišnými způsoby a jehož děj se neustále vyvíjí podle aktuální situace, tak to s Raveloftem nevypadá vůbec

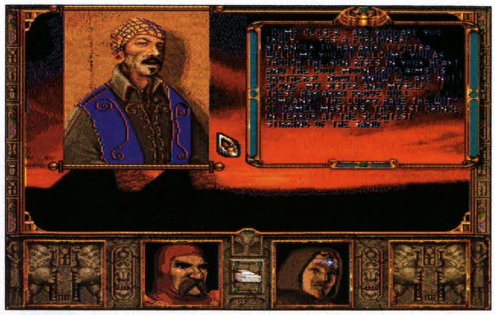
dobře. Například Star Trail jsem už prošel celý, a teď ho hraji znova, protože jsem předtím nesplnil celou řadu úkolů a teď prožívám úplně jiné dobrodružství než předtím.“

Interakce

„Mimo jiné je v Ravenloftovi je také udělaná velice špatně interakce s ostatními postavami. Všechny osoby ve hře většinou postávají na stejném místě a neustále ti budou do očí omílat to samé. Tato chyba jde tak daleko, že některé postavy ti dokonce předají jakýsi důležitý předmět několikrát. Takhle přihlouplý algoritmus jsem už dlouho nikde neviděl. Naneštěstí i většina úkolů je dost stereotypní. Především se skládají z dopravy předmětů na dlouhé vzdálenosti.“

Klady

„Ravenloft snad přece musí mít i svoje kladné stránky, ne?“, otázal se velice nejistě Karel. „Ale samozřejmě, jinak by to snad ani nešlo“, odvětil Ondřej. „Lidem, kterým příliš nevadí tyto, podle mého mínění hrubé chyby, a ke štěstí jim stačí milionkrát zmáčk-



nou tlačítko na myši, hledat v jednotvárných bludištích průchozí stěny a případně donést něco někam, tak ti budou dozajista uchvácení výjimečně dobrou grafikou. Všechny interiéry i exteriéry jsou vykresleny s velikou péčí a překonávají je jen fantasticky zpracované příšery, jež se vám staví do cesty.“

„Dalším velikým kladem je skvělé ozvučení celé hry. Zvuky a hudba jsou na velmi vysoké úrovni, jak jsem si ostatně u S.S.I. zvykl. Co však překonalo všechno mé očekávání je fantastické namluvení všech dialogů.“

„Má tedy nějaký smysl Ravenlofta II hrát?“, snažil se Karel dostat z Ondřeje nějaké závěrečné hodnocení. „Já si myslím, že se lidé rozdělí do dvou skupin,“ prohlásil po kratším přemýšlení Ondřej. „V té první budou příznivci dungeonů, jako jsou například Wizardry 7 nebo Might & Magic, kterým bude především vadit přímočarý děj a primitivní zpracování bojů. Ti budou Ravenloftem opovrhovat a hrát jej nebudou. Do druhé skupiny se zařadí lidé, kteří budou nadevše obdivovat krásnou grafiku a hudbu. Také jim pravděpodobně bude sympatická jednoduchá dějová linie, takže se nemůžou ztratit v souvislostech jako u jiných, složitějších dungeonů. Já osobně se řadím do první skupiny.“

„Co teď zrovna hraješ mimo Magic: The Gathering?“, otázal se Karel a začal si optimalizovat svůj balíček karet. „Ale, „Ravenloft II: Stone Prophet“ odvětil Petr Chlumský (dále Ondřej). „To by mě zajímalo, jak moc se liší od svého prvního dílu“, dotíral Karel.

„To je právě to, co mě také hned od počátku asi nejvíc zajímalo“, pustil se do obšírného výkladu Ondřej. „Asi nejhůř na mě zapůsobil fakt, že se nezměnil způsob vedení boje s nepřáteli. Souboj, který se odehrává v reálném čase považuji v dungeonu za totální slabomyslnost. Nevím kdo to v S.S.I. vymyslel, ale mě to vyloženě kazí požitek ze hry. Za daleko přirozenější a vhodnější považuji vedení bitvy s nestvůrami po jednotlivých kolech. Člověk pak má daleko více prostoru pro taktiku a také více se uplatní vlastnosti jednotlivých postav.

V Ravenloftu jenom stačí třistakrát klinout na několik ikon a vítězství nemůže uniknout. Přitom souboje na kola nejsou žádnou novinkou. Tento systém byl použit již v ságách Might & Magic a Wizardry. Od té doby je stále vylepšován a ve hře Star Trail je téměř doveden k dokonalosti.“

Kouzelníci

„No nic, vrátíme se opět k vážné práci“, rezolutně prohlásil Karel. „Tapuju šest landů a do hry se zapojuje i kolega Shapshifter.“ „S tím rozhodně nemohu souhlasit, zaprotestoval Ondřej. “Kouzlím Fissure a kolega Shapshifter to má za sebou.“

Nyní nastala ta prvá chvíle opustit oba rozvášněné kouzelníky, kteří v těžkém souboji na život a na smrt usilují o nadvládu v zemi zvané Dominia. Na závěr snad jen upozorníme váženého čtenáře na smyšlenost příběhu a na fakt, že jakákoliv podobnost s žijícími a nebo snad již zemřelými lidmi je čistě náhodná.

✖ Genagen

61

DUNGEON - S.S.I. 1995

Grafika 87 **Hudba** 78 **Zvuk** 89

Doporučená cena 1000 Kč

Minimum 386/33, 4 MB RAM, ds CD **Optimum** 486/33, 8 MB RAM, ds CD

Testováno na 486DX/40, 8 MB RAM, qs CD **Poznámka** dokonale namluvené dialogy, ale primitivní zpracování bojů

Skidmarks 2

AMIGA, AMIGA 1200, CD-32

Co se týče novozélandského programátorského týmu Acid Software, tak ten se ve světě nedávno prosadil nebezpečně rychlou vektorovou střílečkou Guardian. Oni si dokonce napsali svůj jazyk, jistý Blitz, v němž si svá dílka píšou.

Tratí čtyřiadvacet a na výběr máte osm druhů vozítek, přičemž každý z nich má svůj vlastní šampionát. Bydlíte-li v nějakých zapadlých končinách, kde má počítač (v tomto případě Amigu 1200) málokdo, připravte si křeslíka, neboť následující dny u vás doma bude pěkně těsno. Skidmarks 2 totiž umožňuje hru až čtyř hráčů najednou na jednom počítači a jedné obrazovce! A to jsem se ještě nezmínil o možnosti hrát přes modem s kamarádem ze vzdálené vesnice či propojení dvou Amig po sériovém kabelu (všechny uvedené možnosti platí v plné míře i pro obyvatele velkých měst - pozn. autora).

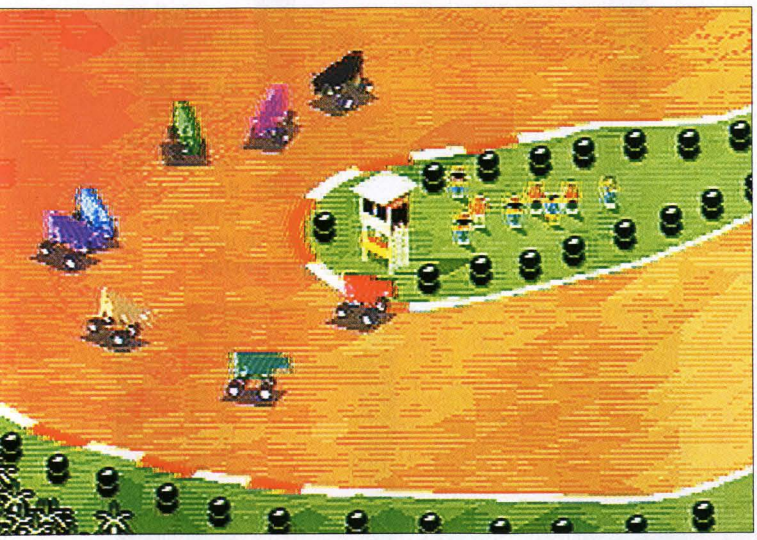
2. Tratě - V ATR jsou mnohem rozmanitější a je jich víc. Okruhy S2 jsou uzavřené, tvořené obloukovými zatáčkami, většinou mají velmi jednoduchý tvar.

3. Hratelnost - Lewis se ve své recenzi nad All Terrain Racing doslova rozplýval. Bohužel s ním musím souhlasit. S2 sice překypuje zábavou při samostatných závodech na jednotlivých tratí, ale pustíte-li se do Mistrovství Acidu, asi vám úsměv trochu umrzne, nebo vám do otevřených úst vletí moucha. Upíšete-li se pro následující sezónu třeba stáji F-1, po velmi malé chvilce zjistíte, že se to nedá hrát! Monoposty jezdí tak rychle, že sotva dupnete na plyn, skončíte ve zdi. S rychlostí formulí to Aciďáci vážně přehnali. Ale ostatní čtyřkolky jsou v pohodě a s nimi to bude to pravé ořechové.

Acid Software si dal do vínku tvorbu revolučních her pro Amigy. Skidmarks 2 jsou nejlepším důkazem toho, že se jim to zatím daří. Přeji jim mnoho úspěchů a věřím, že v tom budou pokračovat.

✖ Joe

Chcete si zajezdit v Porsche, F-1 nebo na krávě? Náš spolupracovník Josef Komárek měl tu možnost! Právě vstupujeme do oddělení sportovních her. Vlevo vidíme první hrací automat s autíčky, vpravo pak fotografii hošana, který do hry investoval přes tisíc korun, zatímco se jeho otec podivoval, kam se mu ztrácejí peníze na pivo. Zde je album všech tratí hitu Super Cars II. Nekuřte mi tady, je tu všude plno benzínových výparů! (Bum!) Postupujme dále, zde se nachází první oběť závodu Roadkill. Nasaďte si kapesníky, protože po těch pár měsících už poněkud zapáchá. No a tady máme celostěnný plakát Johna Rosacka, který byl vyfocen těsně po převozu do blázince. Ta jeho show ho připravila o zdravý rozum, jestli vůbec nějaký měl... A tahle sympatická kravka není hračka pro malé děti, ale jedna z ústředních postav zcela nového exponátu Skidmarks Dvě. Co že je vás tu najednou tolik? I vy dětinové! No dobře, povím vám o tom něco více.



88

AUTÍČKA - ACID SOFTWARE 1995

Grafika 85 Hudba 75 Zvuk 70

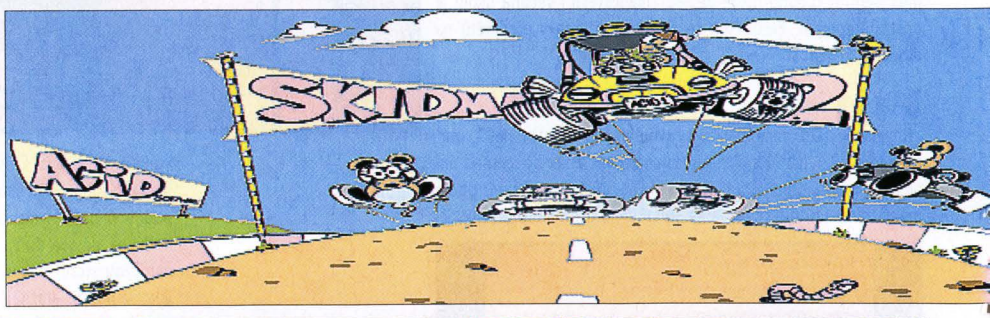
Doporučená cena 1000 Kč

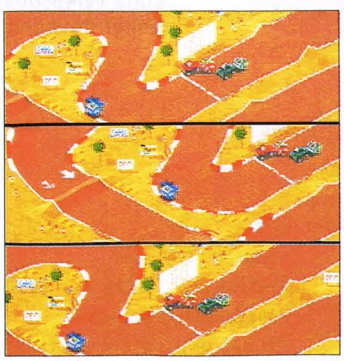
Minimum Amiga, 1 MB RAM Optimum Amiga 1200, HDD

Testováno na Amiga 1200, 2xFDD Poznámka Osm druhů aut a šampionátů, 24 tratí, 4 hráči na jedné Amize, propojení po sériovém kabelu či modemu. Na 1 MB RAM ochuzeno o hudbu, karavany a mezihru

Pro čtyři hráče

Teď, když jsem to na vás všechno vychrlil, to trošku sestavím, totiž - rozeberu. Pro hru čtyř hráčů nepotřebujete nic extra, stačí dva joysticky a počítač s funkční klávesnicí. S další čtveřicí budete soupeřit buď po kabelu nebo telefonní lince - plně vyhovuje i obyčejný modem s přenosovou rychlostí 2 400 baudů. Celkem je na obrazovce osm autíček, po připojení karavanů pak jen čtyři. Dle libosti si lze obraz nastavit na nízké nebo vysoké rozlišení (v tom je lepší přehled) a sešlo-li se vás méně než čtyři, bude mít každý pro sebe jednu třetinu obrazovky. Pro tuto eventualitu ale doporučuji Hi-Res, ve standardních 320x256 toho není moc vidět. Pěkné zpestření nám autoři připravili pro chvíle nudy. Uprostřed obrazovky zdánlivě bez užitku poletuje míček. Všimněte si „pacek" na okrajích. Zelená a červená, vidíte? Jedna je pro jednu páku, druhá logicky pro druhou a můžeme si pinkat. To je sranda, co?





Porovnání

Po výčtu všech možností, které nám tato hra nabízí, nemůže následovat nic jiného, než srovnání s ještě vlažnou novinkou Teamu 17 ATR Vezměme to od A do Z:

1. Grafika - Pohled na auta je trojrozměrnější než u ATR, je sice jednodušší, ale mnohem přehlednější. Prostředí S2 tvoří speciální závodní tratě obehnané pruhovanou bariérou s přihlížejícími diváky. To skutečně není mnoho. Jediná originální věc je špinění bariér od odlétávajícího písku, bahna a dalších ingrediencí, rovněž tak „ošoupávání" povrchu trati.

BRAVE® COMPUTERS

4 MB RAM, VGA 1 MB PCI (VL BUS), FD 3.5", HD 420 MB, MINI TOWER, CS/US klávesnice, 14" barevný monitor s MPR II, český návod

486 SX - 40 MHz / VL BUS 24.800,-
486 DX2 - 66 MHz / VL BUS 25.950,-
486 DX4 - 100 MHz / PCI 256 cache . 31.750,-
PENTIUM - 66 MHz / PCI 8 MB RAM.. 40.500,-
PENTIUM - 90 MHz / PCI 8 MB RAM.. 45.300,-

GWC Golden World Club

Pro členy GWC u firmy ProCA 5% sleva.

2letá záruka

15" monitor ..... + 3.990,-
HD 540 MB ..... + 980,-
HD 850 MB ..... + 2.320,-
HD 1,2 GB ..... + 6.590,-

CD-ROM UMAX double speed ..... + 3.400,-
CD-ROM Mitsumi quattro speed ..... + 5.500,-
zvuková karta 16-bit ..... + 1.990,-
MS-DOS 6.22 + Windows 3.1 ..... + 1.990,-

JSME PŘIPRAVENI PRO VÁS SESTAVIT LIBOVOLNOU KONFIGURACI PC DLE VAŠICH POŽADAVKŮ.
NABÍZÍME VÝHODNÝ LEASING. VYŽÁDEJTE SI NÁŠ KOMPLETNÍ CENÍK. CENY JSOU UVEDENY BEZ DPH.

Autorizovaní prodejci PC BRAVE:

PRAHA: ProCA s.r.o., Na Vinobraní 1792 / 55, Tel: 02/76 94 12, 76 94 13, 76 16 26, Fax: 02/76 94 10
PRAHA: ProCA - shop, Skořepka 1057 / 6, Tel: 02/24 21 95 81
BRNO: PROŠEK elektrosystémy, Ponávka 2, Tel / Fax : 05/57 63 50 **BRNO:** TAICO s.r.o, Trnkova 101, areál Zetor, 3. brána, Tel: 05/518 l. 723
BŘECLAV: ProCA s.r.o., Husova 3, Tel / Fax : 0627/24 110 **DĚČÍN:** DeCe Computers s.r.o., Žerotínova 378, Tel / Fax : 0412/221 13, 266 41
HRADEC KRÁLOVÉ: 2EL s.r.o., Riegrovo nám. 1493, Tel / Fax : 049/30 680 **KARLOVY VARY:** KANCELÁŘSKÉ SYSTÉMY a.s., Sokolovská 77, Tel: 017/49 611, Fax: 017/49 613
KUTNÁ HORA: BITEST, Štefánikova 8, Tel / Fax : 0327/48 37 **LITOMĚŘICE:** SNELL s.r.o., Mlékojedská 15, Tel / Fax : 0416/61 70
LOUNY: ProCA s.r.o., Mírové Náměstí 129, Tel / Fax : 0395/39 08 **MLADÁ BOLESLAV:** ARBI Computers s.r.o., Železná 119, Tel / Fax : 0326/270 87
OSTRAVA: Now s.r.o., 28. října 29, Tel / Fax : 069/61 16 124 **OSTRAVA:** ProCA s.r.o., Valchařská 15, Tel: 069/23 27 25, Fax: 069/611 51 21
PÍSEK: KS-EFEKT, Národní Svobody 26, Tel: 0362/2191, Fax: 0362/4037 **PŘEROV:** Till Consult, Kratochvílova 41, Tel: 0641/202 776, 663 07
TEPLICE: CBS s.r.o., Dubská 2404, Tel / Fax : 0417/293 93, 455 65 **TURNOV:** 2EL s.r.o., Bezručova 788, Tel / Fax : 0436/218 89
ZLÍN: Till Consult, Tř. Tomáše Bati 299, Tel: 067/601 229, Fax: 067/617 54

NABÍZÍME SPOLUPRÁCI DALŠÍM PRODEJCŮM

stream 5000

EXCALIBUR

SLIP

řádková inzerce

Amiga:

Prodám novou turbokartu M-TEC pro Amigu 1200 s procesorem 68EC030/28 MHz a kompresorem (nebo koprocesorem?) 68882/28 MHz za 5200 Kč. Možno zaslat i na dobírku. Výkon srovnatelný s turbokartou Blizard 1230/40 MHz. Vl. Herna, Rumunská 7, Karlovy Vary, 360 09, tel: 017/279 716.

Počítač na hraní i práci: Amiga 600, 1 MB RAM, 7 MHz + rok starý barevný monitor, dále 2x joy., myš, české příručky a box plný disket s novými hrami a programy. Cena: 14 500 Kč, při rychlém jednání 13 000 Kč. Tel.: 0166/30148.

Prodám téměř nové hry pro Amigu - The Chaos Engine za 500 Kč, Trolls za 400 Kč, Jurassic Park za 750 Kč a The Hunt for Red October za 250 Kč. Tel: 0166/301 48.

Vyměním originálku Theme Park pro Amigu 500-1200 za jinou, možno i na CD-32. L. Gyurán, Zikova 10, Olomouc, 779 00, tel: 068/541 62 83

Prodám Amigu 500 + 1 MB, podložku, myš, modulátor Scart, box, joystick, utility, originální hru Robinson's Requiem 94. Uživatelskou příručku, návody a rady. Nabízím skvělou kvalitu a rád vše předvedu i tvoření profi hudby. Vše za 7990 Kč. V. Chleborád, Na konečné 197/4, Teplice, tel: 0417/200 70.

Prodám Amigu 1200, devět měsíců stará, výborný stav - myš, joystick, literatura, interní zesilovač a repro, sto disket (hry, programy), 2 boxy. Cena 14 000 Kč. Rychlé jednání-první vážný zájemce 13 500 Kč. Dále prodám 70 nahraných disket + box na disketu pro Amigu 500. Většina, asi 50 disket značkových. Cena 800 Kč + poštovné. Dan Matušík, Tolstého 1134, Valašské Meziříčí, 757 01

Prodám Amigu 600 1MB RAM, 150 disket vynikajících her a programů, nová myš, joystick, scart kabel, literatura atd. Cena dohodou, možno i na splátky. Aleš Melichar, Čtvrtky 277, Kvasnice 768 21, tel. do zaměstnání 067/694 1111 l.3222.

Prodám Amigu 500 + zdroj a literatura za 4600 Kč. Dále hry na Amigu. Za známku pošlu seznam. Pavel Vraný, Janovská 374, Praha 15, 109 00.

Prodám nové nepoužívané originální hry na Amigu 500, 600 - Ishar 3 (vyžaduje 1MB Chip RAM) - 999 Kč, za 800 Kč A Dogfight. Vcelku za 1100 Kč. Na dobírku. M. Kerda, Sukova 2591, Teplice, 415 01.

Prodám Amigu 500 s 1 MB, bar. monitorem s ochr. filtrem, sto disket her i programů s ostatním příslušenstvím. Cena kompletu 13 000 Kč. Při rychlém jednání přidám hromadu časopisů Excalibur, Amiga atd. Kamil, tel: 0464/2159.

Prodám na Amigu 1200 hru Theme Park. Vojtěch Fryč, Praha 4, 02/76 31 43.

Prodám Amiga 600 HD 20 + joystick a 60 disket většinou s hrami. Cena 13 000 Kč. R. Gregor, A. Muchy 23, Litoměřice 412 01.

PC:

Vyměním, prodám či koupím hry na PC. Jan Pernica, Kukuryna 890, Tišnov, 660 01.

Prodám tyto dvě PC hry: Overlord za 1000 Kč, Pacific Strike + Speech Pack za 1500 Kč nebo bez něj za 1100 Kč, informace o hrách na tel.: 069/6919736 po 15 hod.

Koupím hry a programy na PC. Seznam zasílejte na adresu: Michal Richter, Výškovice 8, Slatina, 742 93.

Prodám orig. hry na PC, levně, seznam zašlu obratem. David Kňourek, Drahov 11, p. Veselí n. L., 391 82, tel.: 0363/86366

Prodám počítač PC 386, 4 MB RAM, 40 MB HDD, 14" monitor EGA. Cena 15 000 Sk. Dále prodám originální hru Heimdal 2, verze PC - cena 800 Sk, hry Game Boy:super Mario Land a Play Action Football po 900 Sk. Tel: 0822/254 52

Prodám 386 DX, cache, 4 MB RAM, 130/260 MB HD, 3,5"FD SVGA color LR monitor za 22 000 Kč. ing. B. Hanelová, Svojsíkova 1585, Ostrava, 708 00, tel. do pr. 069/628 24 41

Prodám Sega Master System II se čtyřmi hrami. Levně za 2000 Kč. Radys, Olomouc, 068/522 73 77

Koupím Shareware, Freeware i Software na PC. Michal Pospíšil, Seifertova 6, Přerov 750 02

Koupím color monitor 14" pro PC. Nabídněte. Michal Pospíšil, Seifertova 6, Přerov 750 02

Prodám PC Escom 486 SX/25 256kb, cache, 4 MB RAM HDD 170 MB, 2 FDD, Sound Galaxy pro 16, Escom Mouse + 100 disket 5,25 (hry) SVGA Color 0,28 mm LR. Prodám i jednotlivé komponenty. Cena dohodou. M.Červenka, Školní 1034, Bystřice pod Hostýnem, 0635/912 627

Nabízím-vyměním hry na PC/AT. J. Veselý, Sluneční 6, Šumperk, 787 01

Prodám PC AT 286/16 MHz, 1 MB RAM, VGA karta 512 kB, 50 MB harddisk, monitor 15" 3,5", 5,25 FD+některé originální hry. Vše za 12 000 Kč, při rychlém jednání - sleva. 02/376 271 nebo 364 189

Prodám PC 286/16MHz, 4 MB RAM, SVGA 512 kB, FD 3,5" a 5,25", 40 MB HD, CS klávesnice, 14" SVGA, monitor+filtr, microsoft myš, sound blaster pro 2.0 deluxe+sluch., 5,25", diskety + software. Pouze komplet! Cena 23 000 Kč. Petr Hlaváč, Jílovská 1153, 02/471 38 46 (záznamník)

Vyměním nejnovější hry pro PC. Mám zájem hlavně o nejnovější. Mezi mé novinky patří např. Little Big Adventure, Jungle Strike, X Com, Dungeon Master 2, Kyrandie 3 a spoustu dalších. Seznam za seznam! P.O. Box 45, Nové Město na Moravě, 592 31.

U5 486 SX40, 128kB cache, upgrade možný až na Pentium 24T, výkon sestavy 28500 dhrystones plně srovnatelné se systémy DX2, 4MB RAM, 270 MB HDD Caviar, SVGA color monitor MPRII LR 3,5" floppy, myš, Minitower, MS DOS 6.2, MS Windows 3.1, mnoho her a programů, v záruce 12 měsíců, HDD 24 měsíců. Cena 27 990 Kč. Robert Pokorný, V Olšinách 19, Praha 10, tel:734 386.

Prodám originální hry pro PC. Raptor call of Shad (4 disk.k.) za 120 Kč, Lemmings Land (1disk.k.) 50 Kč, Oh no More (1disk.k.) za 50 Kč, Golden Sword (1disketový kotouč) za 50 Kč a mnoho dalších. Karel Jenne, Baara 55, Č. Budějovice, 370 01.

Prodám Amigu 500-1MB RAM, myš, joystick. Vše za 6000 Kč, disk.kety dle výběru po 15 Kč (Kety je naše kočka -pt). Jiří Pánek, Velkomeziříčská 30/299, Třebíč, 674 01, tel:0618/33 70.

Vyměním hry na Amigu 500, 600. Seznam zašlu. Jan Huml, Žitná 14, Praha 2.

Nabízím diskety s českými texty ke hrám Simon The Sorcer a X-Com: Terror From The Deep. Petr Ticháček, Zlín, 067/918 250.

Amatérský programátor hledá schopného grafika, který by uměl kreslit v 3D studiu, nebo v Autocadu (nemusí je vlastnit), za účelem tvoření her. Lukáš Hejtmánek, Na návsi 44, Kroměříž 767 01, tel: 0634/24 911.

Soukromý inzerát

napište čitelně nejlépe na čtverečkovaný papír a zašlete na adresu vydavatele. Délka nejvýše 250 znaků včetně mezer. Inzerát, podaný za účelem zisku patří mezi inzeráty komerční. Redakce si vyhrazuje právo na posouzení typu inzerátu a případné vyřazení z neplacené inzerce.

Komerční inzerát

otiskneme, pokud bude k inzerátu přiložen doklad o úhradě inzerátu (ústřižek složenky nebo kopie výpisu z účtu). Fakturu na vyžádání vystavíme před zaplacením inzerátu. Jeden znak u komerčního inzerátu stojí 1,80 Kč včetně DPH.

Prodám zvukovou kartu Sound Blaster16, CD kvalita zvuku, CD-ROM IDE řadič, špičkový sofware. Předvedu a nainstaluji. Cena 3700 Kč. Originální hry na PC, seznam zašlu obratem. David Kňourek, Drahov 11, Veselí nad Lužnicí 391 82, tel: 0363/86 366.

Prodám deskop PC 486 DX/33 (až 486 DX2/80) 256 kB Cache, 4 MB RAM, HDD 340 MB, grafic. karta Stealth 64 VLB 1 MB DRAM, 14" color monitor MRR II, Soundblaster 16 V.E. Programy: AVG 3.3, Excel 5.0 CZ, Word 6.0 CZ, atd. + hry. Cena 44 350 Kč. Marek Němec, Praha 6, tel: 351 93 36.

Nabízím, popřípadě vyměním nejnovější hry na PC (Alladin, Lion King, Heretic, Cyklones, Descen, Hell, Lemings, NHL Hockey 95, Dark Forces atd.) Seznam zdarma! Solidní jednání. P.O. Box 45, Nové Město na Moravě, 592 31.

Sháním hry na PC. Petr Svoboda, Trhová 105, Horažďovice, 341 01.

Vyměním případně prodám hry na PC. Erik Machatý, Předvoje 4, Praha 6, 162 00.
Nabízím, případně vyměním hry na PC. Celkem přes 1GB. Seznam za 3 Kč. Vladislav Benda, Krátká 176, Hrdějovice, 373 61.

Prodám PC AT 286/16MHz, 2 MB RAM, HDD 40, FDD 1,44 MB, koprocesor, bez monitoru (6000), kapesní modem Longshine 2400 bps (2000)

Prodám C-64/II,detaset, FC III, joystick, box (cca 100 ks disket: GEOS, hry). Cena 4500 Kč. O.Tanger, Písek, tel: 0362/70 147
Prodám C-64, data set, disketová jednotka, víc jak 300 her na kazetách a disketách. Cena 6000 Sk. Radka Kozmová, Mliečná 25, Košice, tel: 095/711 659.

Hledáme grafiky a programátory pro vývoj her. Zajistíme vydání (také CD verze) a distribuci doma i v zahraničí. Žádáme profesionalitu. BBS s.r.o., BOX 50, 405 02 Děčín II, Tel/Fax: 0412/28311, l.41.

C64:

Sháním hry na C-64 - Prince of Persia I a II, Lemmings a jiné na kazetách. Roman Friedel, Hlavní 130, Opava, 747 06.

Prodám C-64, trafo, kabeláž, joystick, tape, Cartridge (super games), kazety s hrami, literaturu v češtině a němčině. Cena 2500 Kč.
Martin Stejskal, Okružní 1492, Lysá nad Labem, 289 22.

Prodám C-64 II., joystick, dataset, 5 kazet her za 3 000 Kč. i na dobírku. M. Kerda, Sukova 2591, Teplice, 415 01.

To nejlepší pro C-64 - přes 1400 her z let 1984-94 pro kazetu i disketu. Seznam a bližší informace za 4 Kč známku.

Pro C-64 koupím disketovou jednotku, přídavnou paměť RAM nebo harddisk.
Boris Texl, Dukelská 147, Znojmo, 671 81.

Vyměním nebo koupím hry pro C-64. Pouze na kazetě. Např. Prince of Persia, Another, World, Complex. Michal Červený, Svobody 1021, Třeboň, 379 01.

Prodám C-64 v sestavě Final cartridge II, zdroj, disketová jednotka C 1541, bar. monitor C 1802 a manuály. Levně!
Jiří Daněček, Bzenec, tel. 15-18 hod. v prac.dny 0631/952 530.

Prodám C 64 II data set 1530, disk. drive II, 2x tiskárna, 2x joystick, hry na disketách i na kazetách + literatura.
Cena 6500 Kč. Radek Simon, Svídnická 515, Praha 8, 18100, tel.: 8542491.

Prodám C64 disketovou mechaniku 5,24 box na diskety, 30 disket, hry, joystick, cena 5500 Kč. Adresa: Klíma Vladimír, Kostelní Radoň 117, p. Nová Včelnice 378 42.

Koupím hry Lemmings a Prince of Persia pro C-64. Pouze na disketách. Adresa: František Šrámek, U vlečky 1021, Kuřim 664 34. Tel.: 05/41230616.

Prodám C64, kazeťák, 2x joystick, cartridge, black box, cca 1300 her, literatura.
To vše za 4000 Kč.
Tel.: 0362/5089 Pá, So večer.
J. Paťava, Jablonského 392, 397 01 Písek.

Atari:

Prodám Atari 130 XE s Turbem 2000, magnetofonem, 15 nahraných kazet s hrami a literaturou k Atari. Cena 2 900 Kč.
Jan Píša, Hřebečská 2596, Kladno, 272 01, tel: 0312/83 994.

Nabízím velký výběr ze software pro Atari XE/XL z dnešních let i minulých. Přijatelnost cen je samozřejmostí. Mirek Valtr 22. dubna 2, Mikulov, 692 01, tel: 0625/27 91.

Prodám zbytek nahraných disket na Atari 1040 STE. Noname za 30-33 Kč. Ještě mám cca 200 ks a proto neváhejte. Zašlu seznam toho nejlepšího pro vaše miláčky. Pařbě zdar.
Marek Rubáš, tel: 0164/52 36.

Prodám Atari 800 XL, magnetofon XC12, 2 joysticky, cartridge Turbo super, mnoho her, manuálů a literatury. Cena 1000 Kč. Vít Petratur, Mánesova 546, Uh. Hradiště 686 01.

Predám alebo vymením najnovšie hry na Atari 800 XE/XL. Všetci, čo zháňate novinky z rokou 90-95, píšte na moju adresu: Miloš Molnár, Družstevná 8, 98511 Halič

Prodám hry na Atari 800 XE z roku 90-94. Hry jsou jedny z nejlepších z žebříčku v Excaliburu. Za známku zašlu seznam. Tel.: 0417/72133. Josef Mindák, Komenského 198, Dubí 3, 417 03.

Prodám Atari 800 XL+XC12 + cartridge na T 2000, 26 kazet her a programů + literatura a návody, 3x joy, tiskárnu BT - 100, propojovací kabely za 5500 Kč. Barevný monitor Anitech za 9700 Kč. Nebo vše za 14 500 Kč. M. Pokorný, J. Opletala 3, Č. Budějovice 370 05. Tel.: 038/41459.

Prodám počítač Atari 800 XE, 320 KB RAM, dataset XC 12, cartridge (TT DOS, TURBO), joystick, 8 kazet her a programů, literatura, záruka. Cena 4500 Kč. Dohoda jistá. Zn. 100% stav. Jindra Burdek, Písek č. 268, 739 84.

Atari ST - nejkomplexnější soubor návodů, kódů a triků do mnoha her - to je ST know play CS! Přes 440 KB textů + mapy + pomoc. Programy, plná disketa a mapy za 49 Kč + disk. + poštovné! Musil Martin, U Nádraží 799 II, 377 02, J. Hradec. Tel.: 0331/22864.

Vyměním nebo koupím emulátor 800 XE na PC - AT. Buď koupě za slušnou cenu, výměnou za programy či hry (Atari/PC), nebo výměnou za starší i aktuální „pařanská periodika". Tel.: 0164/39415 (Michal), 15-17h.

Různé:

Sháním tyto hry na Didaktik M: Powermonger, Laser Squad, Defender of the Crown, Space Crusade, Lords of Chaos, Elite, Nether Earth, Lemmings - vše na kazetách. Karel Benčič, Těšínská 57, Opava, 746 01.

Chtěl bych si dopisovat s nějakým bláznem do počítačových her a hudby. Dále chci pozdravovat Eskymáka, Yuyku, Jerriho, Josku, Vencu, Dana apod. Ondra Horák, 17.listopadu 1183, Mladá Boleslav, 293 01.

Prodám pro Segu Mega Drive hry Sonic za 700 Kč, Rysky Woods á 900 Kč, Lemmings á 900 Kč, Golden Axe II á 900 Kč, Art Alive á 600 Kč, General Chaos á 900 Kč. Finfrle Jiří, Žabovřesky n. Ohří 106. Tel. 0417/95254

Kdo prodá SCORE č. 2, nebo mi okopíruje manuál na hru ISHAR 2. L. Střítezký, Rybniční 241, Hrob, 417 04, tel: 0417/951 21

Sháním animátory, grafiky, hudebníky aj. z okolí K. Varů pro vytvoření velkého herního kolosu ANGMAR. Bližší informace na adrese: K. Smutný, Vítězná 81, K. Vary, 360 09, tel.: 017 /29680. Zn.: Prosím, profíky.

Výborný program pro tvorbu her typu adventure. Součástí programu jsou utility pro tvorbu obrázků, animace a hudby ke hře. Funguje i na PC XT. Cena včetně značkové 3,5" d. Pouhých 29 Kč (možné zaslat i na 5,25 HD za 35 Kč). A. Růžičková, Na nábřeží 103, Havířov 736 01.

Velmi levně prodám tiskárnu STAR LC-20, kabel Centronics 1,8 m a CS Eprom, 100% stav. Cena 1500 Kč.
Jan Kodytek, Jugoslávská 862,Vamberk, 517 54, tel: 0445 /412 52.

Vyměním časopisy Score 1, Excalibur 19 a 22, a Level 2 za Excalibur 8.
Jakub Vrána, Neústupného 1833/20, Praha 5, 155 00, tel: 02 /651 21 05.

Poštou či přímo zapůjčím originální diskety s nechráněnými hrami: Colonization, Dawn Patrol a Ishar 2, výměnou za půjčení jiných též bez nutnosti příslušenství. Dohodou.
Pavel Vařecha, tel:0632/2534 - Uher.Hradiště.

Prodám dva nové HD: Samsung 420 MB za 5260 Kč a Samsung 560 MB za 5850Kč. Záruka dva roky. I na dobírku. Ladislav Šatný, Tábor, tel: 0361/343 79.

Prodám velké množství her na Sega Mega Drive. Seznam pošlu za známku. K. Dolanský, Frymburk, tel: 0337/95 331.

Vyměním popř. prodám adventure hru Return to Zork na CD ROM za jinou na CD ROM. Luděk Habarta, Zahradní 1068, Třeboň, 0333 381/103.

Prodám Didaktik M, magnetofon Universum, joystick, 10 kazet her a programů. Cena kompletu 3 000 Kč. Michal Ambrož, Bílá Třemešná 365, 544 72

Prodám zvukový interface Best s AY 3-8912 neprůchodný v perfektním stavu za 444 Sk. Komplet časopis Fifo (č.1-26) za 255 Sk a BIT 11/91 - 12/94 za 499 Sk. Dušan Zervan, Gorkého 1/314, Nová Dubnice, 018 51.

Prodám počítačovou literaturu např. Kurs op. systému MS-DOS za 80 Kč, World Perfekt 4.0 za 60 Kč - česky a orig. anglickou příručku a manuál s licencí k Norton Utils 7.0 za 80 Kč. a mnoho jiných.
Karel Jenne, Baara 55, Č.Budějovice, 370 01.

Prodám 8 bitové hry Pegasus, MT ??? DX, Kompakt, NES+1 konzole se 169 hrami+ optická pistole. Za 3 000 Kč.
Petr Mareš, K Háji 891, Praha 6, tel: 39 37 79.

ZX spectrum 48 kB interface pro dva joysticky, ČB TV Junosť (1500)
Jiří Kubíček, Gemerská 503, Litovel 784 01.

Prodám Didaktik Gama, kazeťák, kabely, joystick s interfce, 15 kazet her a programů, velké množství literatury, málo používané. Vše za 2000 Kč. Tel.: 3016646.

Super Street Fighter II

PC

Na konzoli zvané 3DO je to super, ale jakmile se podíváte na PC konverzi, obrátí se vám žaludek na východ. Hry typu Body Blows, Karate až Karate já nevím kolik, Karlovi Florianovi vadily, už když chodil na karate.

Grafika je normální, barevná, vyvedená ve standardním rozlišení 320 x 200 a kupodivu ve 256 barvách. Co dodat? Snad by vás mohlo zajímat, že scrolling je na strojích pod 486DX nesnesitelně trhaný a že hra potřebuje k optimální činnosti 16 MB RAM. Mimika tváří a pohyby okolních postav, které postávají na okrajích bojiště, je vcelku dobrá. Celé se to hýbe a občas i zakřičí (a vono je proč -VČ-). Tak, to by byla grafika.

Zvuk se mi nepodařilo nainstalovat vůbec a jsem z toho hrozně rozezlen. Mořil jsem se s tím hodinu, deset minut a třicet sedm sekund. Když se nenechal přemluvit ani na Gravise, vykašlal jsem se na to a zapnul to beze zvuku. A hele, ono to funguje.

Hudbu, tu se mi nepodařilo nainstalovat vůbec a nejsem z toho vůbec rozezlen, protože není proč. Slyšel jsem ji u kamaráda na PC 386 a není, opakuji není o co stát (C64 je BEST ! - Wily).

Skřípění, střídání témat, i obehraných, je nesmírně frustrující. Zkrátka, hudba je na nic.

Ovládání vynahradí hratelnost

A teď přicházíme k tomu nejhoršímu. Jestli je věc, která mě dokáže vytočit, tak je to neschopné ovládání. Infantilní, nesmyslné, to jsou věci, které mě napadnou, když si vzpomenu na ovládání hry ve dvou, ale i v případě jednoho hráče. Kamarád byl nucen přehmatávat rukou jako na klavíru při osmnácté oktávě, protože program odmítal změnit klávesy pro ovládání. A co teprve joystick. Ten je nejodstrašujícím prostředkem, jak zkazit ovládání. Uáááh. Strašný. Uvidíte, kupte si to a uvidíte. Pamatujte ale, že jsem vás varoval.

A teď, hratelnost. Díky všem těmto aspektům, kterými jsem se vás snažil přívětivě provést, jste jistě pochopili, že hratelnost bude vysoká. Ano, máte pravdu, je vysoká. Když jsem viděl bratránka (toho s Metaltechem), jak hraje do noci SSF2T a baví se přitom jak při mučení třídní učitelky, nechápal jsem to. Dyť je to hrozný. Hra je ubohá, nepěkná, nudná, a ještě dost věcí, které nebudu rozepisovat.

Jsou skutečnosti, které mohou poněkud zvýšit hodnocení této hry. Třeba ta, že jedním z výrobců je Game-Tek. To bude tak jedno procento navíc. Deset procent jsem jí nedal jen proto, že jsem se na víkend zbavil bratránka. Tak to vidíte. Taková hra na 3DO a na PC úplně jiná. Hlavně pamatujte: Já vás varoval !!!

✖ Roger T.

48

BOJOVÁ - GAMETEK & EUROCOM & CAPCOM 1995

Grafika 50 Hudba 40 Zvuk 41

Doporučená cena 500 KČ

Minimum 486 SX/25, 4 MB RAM, 18 MB HDD Optimum 486 DX/40, 8 MB RAM, SB

Testováno na 486 DX2/66, 16 MB RAM, SB

Pizza Tycoon

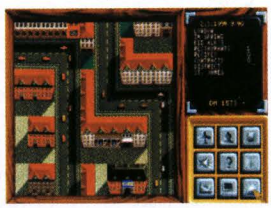
PC

V poslední době si mnoho Čechů otevřelo v metropolích po celém světě pizzerie. Jednoho z nich, Michala Franka, jsme navštívili a dozvěděli se o jeho nelehkých začátcích.

Měl jsem 20 000 peset a nacházel jsem se v Madridu. Chvilku jsem nevěděl co dělat, ale po asi desetiminutovém ježdění po graficky velmi nevydařené mapě města a klikání na podobně nevyvedené budovy jsem se dostal do nějaké restaurace. Byla to restaurace mého budoucího konkurenta, s nímž jsem si dal závod ve výrobě pizzy. I prohrál jsem. Pak jsem to zkusil znovu a zase jsem prohrál.

Po nějaké době jsem si všiml knížky receptů na pizzy a s tou to šlo najednou všechno lépe. Vařil jsem, vyhrával jsem, půjčoval jsem si od bank a pak jsem si pronajal vlastní restauraci. Sestavil jsem menu, najal nějaké ty kuchaře, koupil jsem suroviny a už to jelo. Za další výdělek jsem lépe vybavil interiér restaurace. To jsem musel dělat s ohledem na druh zákazníků (děti, mládež, dospělí, důchodci apod.). Měl jsem v okolí dost diskoték a kin, a proto jsem si restauraci vybavil moderním nábytkem, hracími automaty, automaty na cigarety a šoupnul jsem tam také televizi. A šlo to zase lépe, vydělával jsem více

peněz, vyráběl více pizzy, peníze jsem dával do reklamy, splatil jsem dluhy, ničil konkurenci a tak. Pak jsem si koupil další restauraci a šlo to znova. A hrál jsem dál, nakupoval další zboží, najímal kuchaře, číšníky, manažery, platil jsem jim výcvik a pak jsem si uvědomil, že mě vlastně ta hra už nebaví. Tak jsem ji přestal hrát a začal jsem o ní psát. Pizza Tycoon patří mezi strategické simulace, jako například Railroad Tycoon, nebo Transport Tycoon. Musíte se starat o plynulý chod vaší pizzerie, který se snaží zničit vaši konkurenti, popřípadě mafie, která k pizze neodmyslitelně patří. Hra je na rozdíl od Transport Tycoona dělána pouze v standardní VGA grafice a k tomu ještě dost uboze. Obličejíčky všech ve hře vystupujících postav jsou černobílé a „komiksově" malované. Některé (viz. bankéř na obrázku) jsou tak „komiksové", až jsou šeredné. Když není dobrá grafika, dalo by se čekat, že aspoň hudba bude dobrá. Ale ta taky za moc nestojí. Zbývá tedy poslední naděje: hratelnost. To je trošku takový oříšek. Zpočátku vás hra totiž zaujme natolik, že asi den budete k neodtržení (aspoň si to myslím), ale po tom dni zjistíte, že všechno vaše nadšení opadlo a hra vás prostě a jednoduše nebaví.



Možná, že vytrvají náruživí kuchaři či mladí talentovaní podnikatelé, kteří se baví tím, že sledují stále se zvětšující finanční obnos na monitoru. Zkrátka a dobře, svým technickým zpracováním by Pizza Tycoon byla bomba asi tak před třemi roky, což nás moc nezajímá. No, a svojí hratelností zaujme tak na jeden, dva dny. Microprose měla dobrý nápad vytvořit simulaci restaurace, ale nějak se jim nepovedlo zpracování. Tak snad někdy příště, s lepší grafikou a pokud možno bez pizzy.

✖ Mrkvoslav Pytlík

51

OBCHODNÍ STRATEGIE - MICROPROSE & SOFTWARE 2000 1994

Grafika 45 Hudba 40 Zvuk 50

Doporučená cena 500 KČ

Minimum 386, 4 MB RAM, 7 MB HDD Optimum 386, 4 MB RAM, SB

Testováno na 386 SX/25, 4 MB RAM, SB

Bloodnet

AMIGA

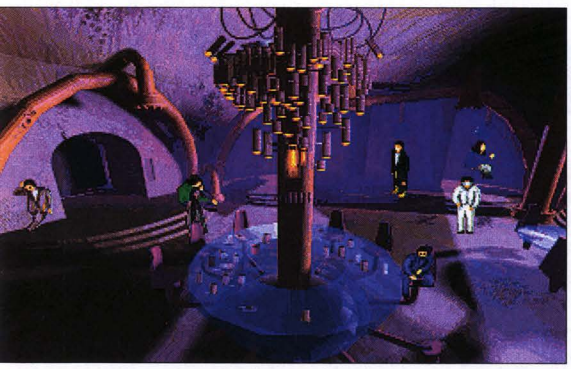
„Koupila jsi ten česnek?" „Představ si, v zelenině přede mnou stál náš soused Tomáš Smolík a skoupil úplně všechen! Prý... na úú-píry!" Temná cyberpunková vize z New Yorku budoucnosti. Neuromancer a Dracula v jednom. To je Bloodnet.

Když ji v baru poprvé spatřil, zachvěl se. Když mu nabídla práci, přijal. A tak se začaly pomalu splétat nitky jejich osudů. V té chvíli bylo vše v pořádku, nebylo důvodu cítit bolest či strach, proč věřit svému podvědomí. Pak se střetl s van Helssingem. Temný záblesk, dva špičaté zuby a bodnutí. V očích se mu zjevila smrt, potom se začala projevovat pomalá ztráta jeho vědomí. A ještě něco temného, co přišlo s osudovým bodnutím. Bylo to naléhavé, bolestné, touha po základní esenci lidského života, touha po krvi. Cítil v sobě zárodek smrti, který stále rostl. Černá křídla věčného zatracení obepínala jeho duši, ale on věděl, že má šanci, aby tomu unikl. On, Ransom Stark, byl hráč, a proto hrál i teď.

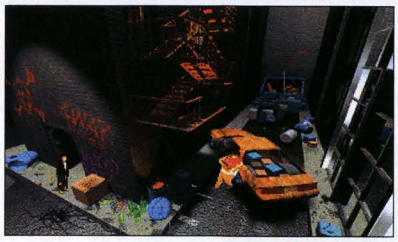
Tak to je Bloodnet, opravdu nekonvenční hra, která má charakteristickou zvláštní grafiku, skvělou hudbou a neméně dobrý příběh. Je to temná vize strachu, utrpení a smrti. Proroctví o drogách, virtuální realitě, cyborzích a hackerech. Sestoupil do cyberspacu, virtuální sítě, kde potkal anděla, jehož tělo bylo mrtvé, ale jeho vědomí mohlo v tomto podivném světě přetrvávat. Měl pro něj jednu zprávu, zvěstoval mu smrt. Vědomí, že by takto mohl skončit, jím neotřáslo. Byl hacker a ten přeci nemůže mít strach z tohoto světa. Síť se stala jeho domovem, který jej přijal a který on mohl formovat. Nyní jste asi naladěni na strunu tajemna, horroru a fantazie, a proto vás rychle vyvedu zpět do reality.

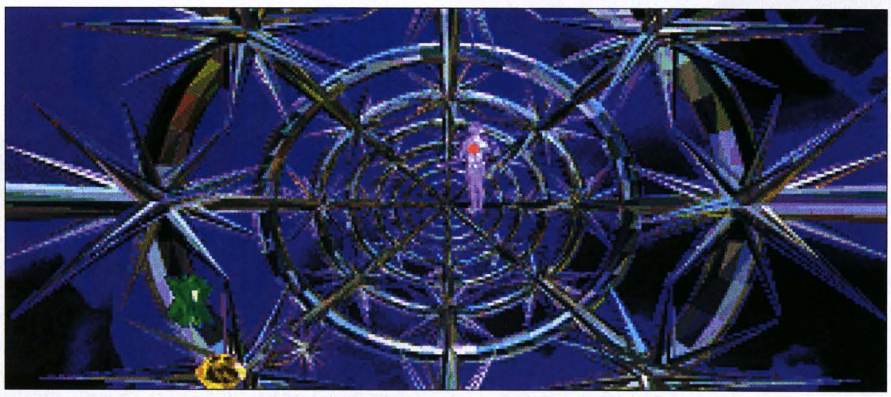
Nejen odběr krve

Bloodnet je po Rexi Nabularovi druhým pokusem firmy Microprose o adventure. A i tentokrát to dopadlo velice dobře. V této



hře ovládáte postavu Ransoma Starka - hackera či konzolového kovboje - žijícího v New Yorku v 21. století. Zdrojem vašeho bohatství jsou informace získávané ze sítí a posléze prodávané klientům za slušný obnos. Jedním z nich se stal i tajemný van Helssing, který vám jako „dýško" vrazil svoje dva zuby do krční tepny. Tím vás dostal pod svoji kontrolu a chce vás použít jako nástroj k ovládnutí cyberspacu. Jistě jste pochopili, že dva zuby v krční tepně neznamenají odběr krve, ale brzkou transformaci v upíra. Věda v 21. století naštěstí natolik pokročila, že pomocí neurologického implantátu, nainstalovaného do vašeho těla, bude proměna trvat o něco déle. Ale stále to znamená, že určitou dobu získáte, a proto se po útěku od van Helssinga vydejte do baru, najměte první společníky a závod s časem může začít. Když jsem výše popsal tuto hru jako adventure, nebyl jsem úplně přesný. Bloodnet je totiž mixem mezi adventure a RPG. Od dungeonu přebral hned několik prvků. Najímání spolubojovníků, každá postavička má určité vlastnosti jako třeba inteligenci, maskování apod. Vy máte navíc ještě jednu - žízeň po krvi. Tato hodnota stále stoupá - od nuly ke stovce, pak jste nuceni ukojit svou touhu a někoho „vysát". To se ovšem neobejde bez následků, takže to můžete učinit pouze pětkrát, pak se z vás stane upír. Tato vlastnost mi přišla velice originální a jenom vylepšila můj, již tak dost dobrý, dojem ze hry. Další neodmyslitelnou součástí dungeonů jsou souboje. Ty zde však neprobíhají v reálném čase, (Beholder či Arena), ale na kola, takže přidělíte postavičkám úkoly (popojít, zaútočit...), viz třeba UFO. Nesmím opomenout ani druhou neméně důležitou složku hry, a proto se vrátím k adventure. Sbírání a používání různých předmětů je samozřejmostí, stejně jako rozhovory, i když nejsou zas až tak klasicky provedené. Sice tvoří podstatnou část hry, jsou poměrně rozsáhlé, jenže vaše odpovědi se většinou omezují na ANO či NE. I tak vám přinášejí spoustu důležitých informací a také rozvíjejí děj. Cestování je řešeno několika způsoby. Můžete se normálně pohybovat mezi obrazovkami, cestovat po mapě či v cyberspacu. Ten je opět velice originálním prvkem a to už pouhou existencí tohoto virtuálního světa. Navíc jsou v něm uvězněna vědomí různých lidí, jejichž fyzické schránky bývají v našem světě často již mrtvé. Mezi takovéto podivné existence patří i „andělé", kteří vám jednak poskytují informace a také nabízejí peníze za jejich vysvobození. No, není to všechno skvělé? Nyní k další složce této gamesy - ke grafice. Tak je, jak jsem již uvedl výše, poněkud zvláštní. Na krásném raytracovaném pozadí se pohybují trochu nedotažené

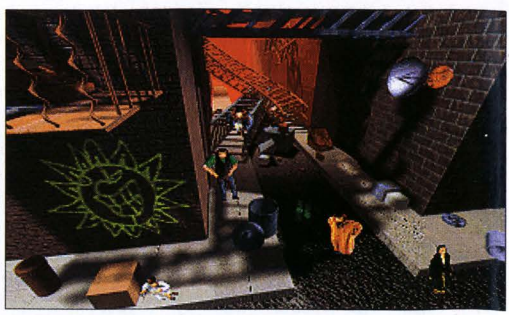




postavičky a zejména předměty. Backgroundy jsou správně ponuré až šílené, dobře vystihují atmosféru. Navíc jsou zkreslené, jakoby pasovaly spíše do jiné, menší obrazovky, ale to jen přispívá k vžití se do hry. Hudba je také velice dobrá, její ponurost opět ladí s dějem. Někdy trochu šílené cyberpunkové melodie, vyhrávané na varhanách samotným ďáblem. To vše je v pořádku, problém se objeví až u Amigistů bez harddisku, protože vyměňování dvanácti disket, to jsou opravdová muka. A zmínit bych se měl také o vyšší obtížnosti, která by někoho mohla odradit.

Takže to shrnu. Po dlouhé době se na trhu objevila skvělá adventure s originálním dějem, zvláštně dobrou grafikou a perfektní hratelností. Odradit vás může jen vyměňování disket a vyšší obtížnost. Ale neváhejte a vstupte do cyberpunkuvé budoucnosti, kde ve virtuálním světě potkáte svůj osud.

✖ Lewis



86

ADVENTURE DUNGEON - MICROPROSE 1995

Grafika 85 Hudba 95 Zvuk 80

Doporučená cena 1000 Kč

Minimum Amiga 500+ Optimum Amiga 1200, HDD

Testováno na Amiga 1200

Jagged Alliance

PC CD

„Fuj, to je dřina! Jakube Šlemre kdy už bude ta Amerika?" „Nekecej a pádluj!!!"

Po dlouhém strádání prvních měsíců roku 1995, kdy se na herním trhu objevovaly především adventury, konečně zase nějaké povyražení. Uprostřed nekonečných vod Tichého oceánu leží souostroví Metavira. Není nijak rozlehlé, ostrůvky jsou zřídka větší než tisíc čtverečních metrů. Za války zde byly prováděny Američany pokusy s atomovými zbraněmi, jež zapříčinily mutaci části zdejších stromů. Po čase se přišlo na to, že míza těchto mutantů je lékem na nemoc z ozáření. Výzkumu a získávání cenné šťávy se ujal vědec Jack Richards se svou smyslnou dcerou Brendou. Inu, jak už to tak v životě bývá, zkrátka Richardsův společník Lucas Santiano si řekl, že je krásné lidem pomáhat, ale mohly by se na tom vydělat nějaké peníze - zvláště pak, kdyby se nemusel dělit. Slovo dalo slovo a... ...a vy přijíždíte do tichomořského ráje jako jediná záchrana doktora Richardse. Pod kontrolou mu zůstala pouze malá část souostroví a vaším úkolem je získat je celé a vyhnat Santiana.

Zpracování tohoto příběhu se ujala firma Sir-tech, což je jistě pro mnohé příznivce dungeonů záhadou. Nicméně, svého zaměření se Sir-tech až tak úplně nevzdal a vytvořil podivnou kompilaci strategie, akce ve stylu Ufo a RPG. Je to v současné době poměrně módní tendence mísit jednotlivé žánry. Co tím firmy sledují je mně záhadou. Asi chtějí postihnout větší část hráčstva. Místo toho se objevují na trhu paskvily, které nejsou ani tím, ani oním a nakonec hra nezaujme nikoho. Rovněž tak i Jagged Alliance je po všech směrech nedokonalá, ale zachraňuje ji jediná věc - hratelnost. Vskutku, i mne natolik zaujala, že jsem týden odmítal vycházet z domu a hrál 12 hodin denně. To zábavné na hře je především stáž ve stylu Ufo. Znám lidi, kteří na Ufo nedají dopustit - těm Jagged Alliance vřele doporučuji. Na straně druhé znám také několik lidí, kteří po zahrání Ufa strávili noc na záchytce - těm hru doporučuji také.

Nájemný vrah

Konečně se tedy podíváme, jak to vypadá v praxi. Po příletu na souostroví zjistíte, že je prostor rozdělen na 60 sektorů stejné velikosti. Doktor Richards vlastní zatím pouze jeden (úplně vpravo dole). Ježto se celá hra točí okolo česání stromů, nejdůležitější informací bude jejich počet v daném sektoru. Toto číslo se pohybuje od nuly do osmičky. Dále pak kolik je v sektoru stráží (stejný počet jako u stromů - nanejvýš osm) a sběračů. Na celém souostroví jsou celkem čtyři továrny, kde se míza mění v sérum. Každá továrna přirozeně může zpracovávat mízu jen z určitého počtu stromů. To činí továrny nesmírně důležitými. Za každý „obdělávaný" strom získáváte od společnosti, která produkty odebírá, určité množství peněz. Ty jsou ve hře nesmírně důležité, neboť - teď se dostáváme k její stěžejní části - za peníze si najímáte od Asociace mezinárodních nájemných vojáků (A.I.M.) žoldnéře (já bych je nazýval spíše nájemnými vrahy). Celkem si můžete najmout osm vojáků z šedesáti, kteří jsou k dispozici v katalogu A.I.M.. Přirozeně každý má svou cenu, jež záleží na jeho individuálních vlastnostech. Při prvním výběru se najmout nechají jen nováčkové - kromě toho, začínáte s 25 000 dolary a sotva si najmete ďáblíka za 12 000 na den. Předtím jsem se letmo zmínil o individuálních vlastnostech a schopnostech. Jejich hodnoty kolísají mezi nulou a stem (čím více, tím lépe!). První je agilita, zkráceně jde o to, jestli žoldnéř v boji nezpanikaří a neuteče apod., další je zdraví, mrštnost, moudrost, léčebné schopnosti, práce s výbušninami, mechanika a míření. Jednotlivé postavy jsou dokonce na určitých kvalitativních stupních! Jediné, co se s přibývajícími úrovněmi zvyšuje je nájemné. Přirozeně se občas změní i vlastnosti.

S vojákem si kupujete zároveň i jeho vybavení. A zde poprvé padá kosák na zobák. Výzbroj a výstroj si nelze nikde zakoupit - je nutné ji získat v boji. K dispozici je pěkná řádka předmětů. Na prvním místě jsou samozřejmě zbraně. Ty se mezi sebou liší účinností, počtem nábojů v zásobníku, rychlostí a přesností střelby. Je jich celkem pestrá škála. Od neškodných osmatřicítek a koltů 45, přes 9 mm Berettu a 357 Magnum, až po brokovnice a útočné pušky M-14 a M-16. K dispozici je množství různých granátů, výbušnin apod. Výstroj také není špatná - neprůstřelné vesty, krabice první pomoci, kevlarové přilby, polní lahve, tlumiče, sniperské dalekohledy, plynové masky, miny... Bohužel, většinu těchto předmětů musíte najít v dobytém sektoru. Každá pomůcka či zbraň má svou procentuální hodnotu, takže se může stát, že 20% granát vám exploduje v ruce nebo se zasekne pistole.

Boj jako v Ufu

Jednotlivé postavy mají určitý počet pohybových bodů, který závisí na mrštnosti a míře poranění. Každý pohyb má svou bodovou hodnotu. Můžete se plížit, schovávat za stromy, chodit pozpátku, rozhlížet se, střílet atd. Boj je velmi zábavný a značně brutální. Pokud nějaký soupeř padne umírající na zem, je nutné ho dodělat. Většinou podříznout, aby se neplýtvalo náboji. K dispozici jsou plynové granáty, slzný plyn a další chemické svinstvo. Nepřítel je stejně ukrutný jako vy. Podminovává mosty, kope minová pole na přístupových cestách a instaluje jiné nástrahy, jejichž cílem je vyřazení jednoho z vašich vojáků. Na druhou stranu se ale dají se provádět značně zajímavé akce. Když jsem útočil na první továrnu, soupeř ji raději vyhodil do vzduchu než by mi ji umožnil užívat. Při útoku na továrnu druhou jsem byl opatrnější. Šel jsem do akce jen s jedním vojákem. Dal jsem mu Berettu (střílí přesně a rychle) s tlumičem. Nejdříve jsem tiše ze zálohy sejmul vojáka na stráži před dveřmi, pak jsem do okna vhodil granát se slzným plynem. Vyšli dva vojáci. Z těsné blízkosti jsem ukrátil jejich utrpení. Vešel dovnitř a brokovnicí na první ránu zabil posledního strážného. Hurá!

Jack Richards vám občas dává ke zpestření hry speciální úkoly. Nejdříve najít jakýsi mikro-čistič. Posléze obsadit oblast jezera, kde proradný Santiano vypouštěl do vody jed. Nalézt vakcínu proti stromové plísni, umožnit domorodým strážím pohřbít své mrtvé v sektoru 6 atd. V pozdějších fázích hry se často stává, že Santianovi vojáci zaútočí na některý z vašich sektorů. Proto je dobré si v hraničních oblastech udržovat plné stavy hlídek.

Ivan

Naneštěstí, Jagged Alliance má mnoho chyb a nedostatků; jedním z největších je interakce mezi postavami - to jak vojáků, domorodců, ale i Brendy a Jacka Richardsových. Lidově řečeno, moc si nepokecáte. I když se hra časem stává poněkud stereotypní, nikdy není nudná. Ale stejně si autoři mohli dát více práce s vymýšlením pozadí jednotlivých sektorů. Sem tam potok, voda, most, občas barák, stromy, keře, louka a to je vše. Poměrně vysokou nereálnost soubojů Sir-techu nezazlívám. Kolový systém je už tak nereálný, že se nedá vylepšit. Možná po grafické stránce to mohlo být maličko lepší, ale nevadí. Ke hře hraje příjemná hudba, jako z dobrodružného filmu. Vše je namluvené, ale nechybí ani titulky. Nejvíce mně nadchlo, když jsem si najímal ruského vojáka Ivana a on mi nádherně porusky odpověděl: „Ja búdu na těbjá rabótať prakljátyj kapitalíst." Zvukové efekty jsou kapitola sama pro sebe. Různé výkřiky, střelba, výbuchy - vše značně realistické. Ovládání je jednoduché.

Slovo na závěr. Kdyby Jagged Alliance nebyla tak hratelná, těžko říci čím by jinak zaujala.

✖ Muddok

85

STRATEGIE - SIR-TECH 1995

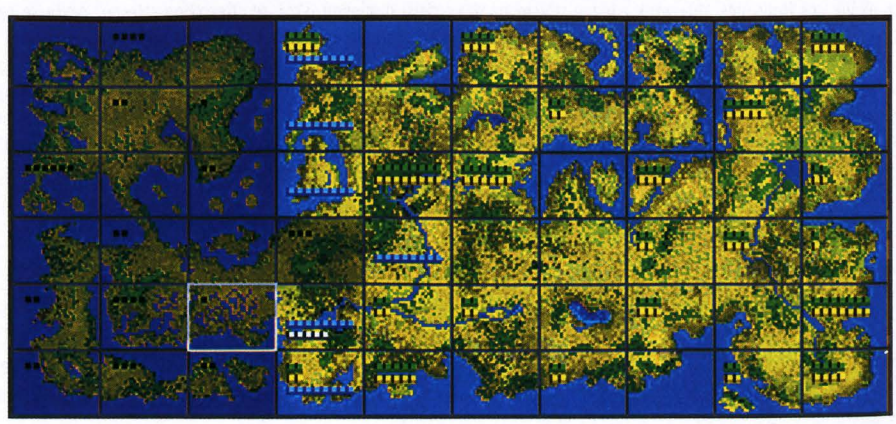
Grafika 55 Hudba 75 Zvuk 84

Doporučená cena

Minimum 486 DX/33, 4 MB RAM, CD, 15 MB HDD

Optimum 486 DX/33, 4 MB RAM, ds CD, 15 MB HDD

Testováno na 486 DX2/66 PCI, 8 MB RAM, qs CD, SB-16 ASP



Crystal Dragon

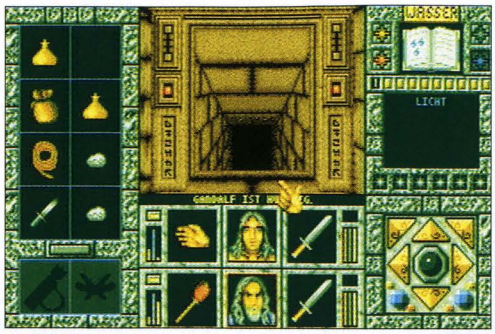
AMIGA

Po půl roce následovaly Legendy Valouru, první (a zatím jediný) scrollovací dungeon na Amize (a na ST - Joe). Jenže to byla kombinace dungeonu s adventure, což jistě nemusí být na škodu, ale mně (a nebyl jsem sám) to prostě nějak nesedlo. Po dalším půl roce to byl dungeon Das Schwarze Auge, předchůdce skvělého Star Trailu. Sice to nebylo špatné, ale Black Crypt je

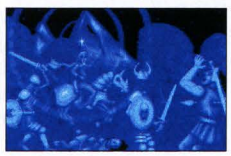
Black Crypt. A zhruba o měsíc později následovaly Abandon Places II, které byly, jak každý jistě potvrdí, velice průměrným dungeonem. Od té doby ticho po pěšině. No a konečně teď přišel Crystal Dragon. Tak je tady a co?

Německý drak

A nic, protože opravdu za nic nestojí. Jednak je tato hra v němčině, v jazyce mnou nepříliš oblíbeném, ale přesto jsem se do Křišťálového Draka pustil. Ten, kdo mě zná, pochopí, v jaké jsem byl dungeonové krizi. Vzal jsem si k ruce slovník a vrhl se na to. Ale už počáteční výběr postaviček ve mně začal vyvolávat depresi. Zhruba dvacet postaviček a šest povolání - docela ujde, ale vybrat si můžete jen dvě, přičemž zapomeňte na kombinovaná povolání. Ale i přes to jsem se zakousl a pokračoval dál. Po několikerém vyměňování disket jsem konečně mohl začít hrát. Deprese mě hra nezbavila, ba naopak. Sice je to kopie Black Cryptu, ale špatná kopie. Podobnost je především v inventáři, stejné měšce a truhly pro pobrání více předmětů, tři druhy „oblečení" - obyčejné šaty, brnění a šperky. Stejný je i způsob pití z kašen, několik stupňů plnosti lahví. Skoro až nezdravé kopírování. Ale i to bych přešel, možná dokonce uvítal, kdyby byla převzata i skvělá grafika či zvuky. Avšak nestalo se tak a grafika a zvuky pamatují Šemíka jako hříbě. Alespoň, že magie obsahuje něco relativně nového, objevuje se zde rozdělení kou-



zel dle elementů, to ale nestačí. Nechybí automaping, jinak bych autory žaloval za zkažení mého dobrého vztahu k dungeonům. Nepřátelé jsou ale tupí, stačí běhat kolem nich dokola a sekat je do zad. Škoda dalších slov a papíru.



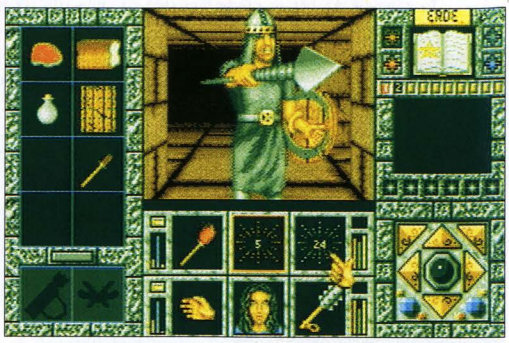
Jedná se spíše o špatný vtip než o Black Crypt v novém kabátě. Black Legend mají sídlo sice v Chorvatsku (nebo tam někde), což není zrovna ráj pro programátory, ale Magnetic Fields mají podmínky docela dobré, takže odtud žádné výmluvy nepřijmu. Co se dá dělat, budu muset dál čekat. Doufám, že ne dalšího 2,5 roku.

✖ **Lewis**

54

DUNGEON - BLACK LEGEND + MAGNETIC FIELDS, 1994.
Grafika 47 Hudba 56 Zvuk 50
Doporučená cena 500 Kč
Minimum Amiga 500, 1 MB RAM **Optimum** Amiga 1200, HD
Testováno na Amiga 500, 3 MB RAM

Ani Minotaurus zvyklý na podzemí Kréty, ani Tomáš Smolík by v tomto bludišti neměli vážnější problémy. Rychle projít a...vždyť v TV začínají zprávy!
Prý dobrý dungeon. Dobrý - pche, dungeon - možná.
Bohužel je to tak, zase nic moc. Už začínám být dost naštván na všechny softwarové firmy. Posuďte sami. Poslední skvělý dungeon, který jsem hrál, byl Black Crypt a to už je nějaký ten pátek, přesněji asi 2,5 ROKU!!! Věřili byste tomu? Já bohužel ano.



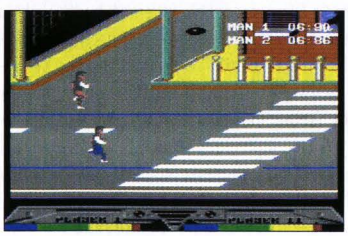
Bronx Medal

C-64

Likvidace joysticku

Bronx - to je slovo, které nahání lidem hrůzu již při pouhém vyslovení. Je to část New Yorku, ve které žijí kriminální živly. Vládne tam kriminalita a život plný obav ze smrti a krádeží. Co teprve, když se firma Slum Games Incorporated rozhodne uspořádat v ulicích Bronxu netradiční sportovní soutěž „malou olympiádu", která je určena buď pro jednoho hráče s počítačem a nebo pro dva hráče zároveň. Musíte absolvovat celý pětiboj soutěžních úkolů, což jsou: útěk ulicí, skok z jedné střechy na druhou, běh „vydrž s dechem", přes překážky a díry v silnici, šplh po požárním žebříku. Jak jistě uvidíte, jsou to všechno velmi užitečné věci pro normálního občana Bronxu.

Hra se ovládá způsobem „likvidace joysticku", který je u her tohoto typu obvyklý. Po nahrání a spuštění hry se objeví titulní obrazovka hry a možnost volby jednoho nebo dvou hráčů. Když chvíli počkáte, objeví se výsledky od zapnutí hry. Po zmáčknutí Fire se začne nahrávat první disciplína, útěk ulicí. Po ohlášení „GO" musíte být vždy co nejrychleji v cíli. Poté se vám přičte patřičný počet bodů a jdete na další disciplínu, skok ze střechy na střechu. A vše se opakuje. Když doděláte poslední disciplínu, tak se znovu nahraje „high-score", kde si můžete uložit svoje jméno, pouze však do doby, než vypnete počítač. Pak se vše opakuje. A teď k provedení. Grafika je celkem ucházející, „scrolling" je výborný, ale zvukový doprovod, který nejde vypnout či nahradit efekty, vám za chvíli poleze na nervy. Tato hra je provedena zcela bez menu, takže si nemůžete vůbec nic navolit a také neuložitelné výsledky nikterak hře k lepšímu nepřidají. Ale už dost řečí a pusťte se do toho!!!



✖ **Flash**

Daj-li, či nedaj-li mi zas nějakou medajli. Mám jich už plný šuplíky, ale stejně... „Jeď do Bronxu", ty blázne, „tam se určitě k nějaké dostaneš".

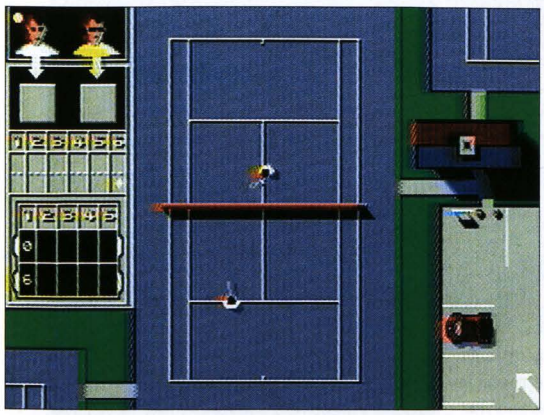
53

SPORT - CP VERLAG, 1994
Grafika 50 Hudba 60 Zvuk -
Doporučená cena 150 Kč
Minimum C-64 **Optimum** C-64 **Testováno na** C-64.

Smash Hit

ATARI ST

V úvodním, dobře vypadajícím, menu lze nastavit styl hry (obrana, útok), průběh (agresivní, normální) a počet setů. Po zvolení všech náležitostí se přenesete na kurt a utkání může začít. Celou hrací plochu i s parkovištěm a kavárnou vidíte se shora



(obdobě jako u Cannon Foddera). Atmosféra a průběh zápasu jsou velmi zdařile provedeny a o výsledku rozhoduje vaše rychlost a hlavně schopnost předvídat. Veškeré pokyny vám sdělí rozhodčí lidským hlasem (mluvení her se začíná stávat standardem). Nutné je se však rozhodnout, zda budete hrát na síti nebo od základní čáry. Tato volba často rozhoduje o výsledku setu.

Váš obrázek

O průběhu hry jste si asi již udělali svůj obrázek. Pojďme se tedy podívat na grafiku a zvuky. Grafické zpracování je slušné. Postavičky a krajina jsou dělané stylem, který je typický pro firmu Sensible software, takže fanoušci tohoto týmu si přijdou na své. Jediné, co by snad šlo vytknout, je to, že programátoři použili pouze systémové barvy, kterých je jenom 16 a oproti klasickým 512 je to trochu málo. O hudbě není třeba mluvit - žádnou jsem neslyšel. Zvuky jsou již jiná kapitola a těmi se rozhodně nešetřilo. Každá blbůstka (chůze, bekhend, forhend, smeč) má svůj osobitý zvuk. Celou atmosféru navíc dokreslují výroky sebejistého rozhodčího.

Celkově vzato musím říci, že se jedná o první tenisovou hru, která mě zaujala a začala bavit (výjimka je pouze Tenis Cup na game boye, ale tam je jen mód pro dva hráče). Vytknout nelze takřka nic - žádné podstatné chyby jsem nenašel. Hratelnost je velmi vysoká a pokud máte kamaráda (doufám, že je vám počítač všechny nesežral) s druhým joystickem, věřte, že vás toto dílko bude bavit neméně jako Sensible Soccer.

✖ Dracula

85

SPORT - UNIQUE DEVELOPMENTS 1995

Grafika 69 Hudba - Zvuk 80

Doporučená cena 500 Kč

Minimum Atari ST, 512 kB RAM **Optimum** Atari ST, 512 kB RAM

Testováno na Atari 520 STFM, 3 MB RAM, HD 30

Hra, sada, zápas! Vítězí Excalibur-Jan Koryna -6:0, 6:0, 6:0-Blahopřejeme!!! Poslední dobou byla majitelům klasických ST odepřela možnost hrát. Ti, kteří vlastní STe, se kochají „Wing Commanderem" Zero-5, Stardustem či pinballem Obsession, o kterém si většina lidí myslí, že patří k pinballové špičce. Problém je ale v tom, že možnost hrát již zmíněné tituly je dopřána pouze majitelům DMAsound a Blitter chipu, takže nemáš-li STe, TT nebo Falcona, máš smůlu. Tento fakt si uvědomil programátorský tým Unigue Developments (mimochodem tihle maníci udělali Obsession a jsou skutečně jedineční!) a vypustil produkt, kterému k provozu stačí MC 68000 na 8 MHz.

Doom

JAGUAR, PC, SATURN, ULTRA 64

První, co asi každého napadne, je to, zdali je Jaguárovská verze kvalitnější než pro PC. Odpověď zní: Až na drobné detaily je naprosto stejná.

Myslím si, že je zbytečné vyprávět, o čem je Doom (proty, co Dooma neznají, doporučuji se podívat do Excaliburu 23, 25 a 35) a spíš se zaměřím na srovnání obou verzí. Takže po grafické stránce se zdá být Doom totožný na obou strojích, výjimku tvoří jen nepatrné úpravy interiérů budov a taky fakt, že se grafika nerozpadá do čtverců, tak jak tomu bylo u PC verze, ale plynule se rozkresluje. Paleta barev a celkový jejich počet se nezměnil a zůstal u standardních 256. Po zvukové stránce se nezměnilo vůbec nic, ale hudba se někam ztratila. Je slyšet pouze po ukončení každého levelu. Díky bohu zůstala zachována možnost účasti dvou hráčů, která každého překvapí ostrostí a plynulostí.

violence a Nightmare) je to podobné - byla využita i Jagovská klávesnice (12 tlačítek) na výměnu arsenálu, který zůstal (bohužel) beze změn (mohli přidat plamenomet jako u Wolfensteina, nebo alespoň pneumatické kladivo, či nastřelovač hřebíků). O hratelnosti není sporu - Doom je prostě Doom.

Celkově vzato se id Software nepřetrhl a stručně řečeno přenesl software z disket na cartridge. K chybám snad jen to, že možnost uložení se stala automatická (na druhou stranu můžete do dalšího levelu s nasbíranými zbraněmi a životy). Pokud máte Jaguara, neměla by vám tato hra chybět.

✖ Dracula

Fantastické tempo

Když jsme u té rychlosti, za zmínku stojí i fakt, že hra má naprosto fantastické tempo a nezpomalí ji ani obtížnost Nightmare (to platí i v případě hry dvou hráčů!). Celkově se dá rychlost přirovnat k Pentiu. K celkové struktuře hry lze dodat jen to, že Doom na Jaga se skládá 24 levelů, z niž většina je z původní PC, ale najdou se i patra úplně nová. Vyvíjí se modul pro spojení 32 Jaguárů (cat box) a první hra, která jej má využívat, je právě Doom. Další plus Jag verze je i pohodlnost ovládání, kde běh aktivujete pomocí jedné klávesy a s úkroky (nezbytnými pro obtížnosti Ultra-

80

AKČNÍ - ID SOFTWARE 1994

Grafika 70 Hudba 50 Zvuk 65

Doporučená cena 1500 Kč

Minimum Jaguar **Optimum** Jaguar **Testováno na** Jaguar

„Cizinče, vaše kolty visí proklatě nízko!" „To je proto, abych byl nejrychlejší ze všech a mohl vás ihned odstřelit. Jak v okamžiku použít zbraň mne naučil sám mistr Jan Koryna První převod Dooma z PC na jinou platformu.

Ano, slyšíte dobře. Legendární PC hra začala pomalu, ale jistě dezertovat na jiná zařízení. Prvním takovým strojem se stal Atari Jaguar, kterého si pro svou následující tvorbu vybrala mateřská firma id Software (verzi na 32X nedělal id Soft, ale licenci na tuto hru odkoupila Sega a převedla na 32X).

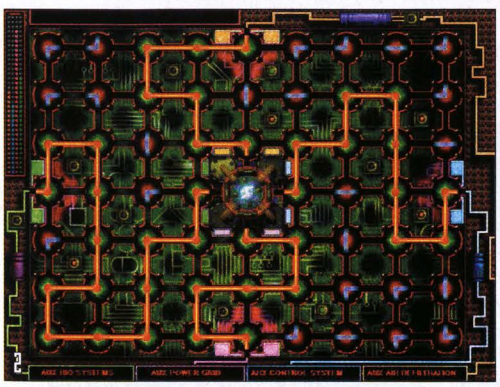
The Daedalus Encounter

PC-CD

Petr Chlumský

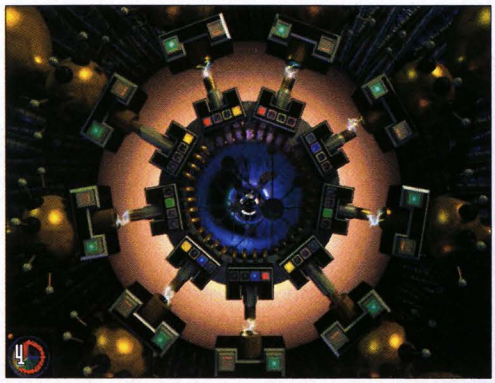
Tento návod si nečiní nárok býti vyčerpávajícím, a proto musíte během hry řešit i drobné úkoly, o který zde není ani zmínka. Naštěstí se jedná většinou o drobnosti, o nichž mlčky předpokládám, že je budete plnit automaticky. Jde především o velice jednoduché úkoly, o které vás požádají Ariel se Zackem (pokud jim nebudete rozumět, tak promačkejte všechny tlačítka - jedno z nich určitě bude to pravé). Další věcí, o které se návod nezmiňuje, jsou nápisy v neznámém jazyce. Pokud není v návodu explicitně uvedeno, je třeba si uložit do databáze všechny úryvky neznámého jazyka, které naleznete. To samé platí i o používání světelných signálů. Jakmile naleznete něco, v čem se nachází Photoreactive substrata, je nutné vyzkoušet paprsky na všech vlnových délkách. Když to nepomůže, je třeba vyslat všechny zapamatované úryvky cizího jazyka.

1. První část hry ze všeho nejvíce připomíná interaktivní film. Pro úspěšné splnění úkolů v těchto partiích stačí pouze doslova plnit příkazy, kterými vás v nemalé míře zahrnují Ariel se Zackem.



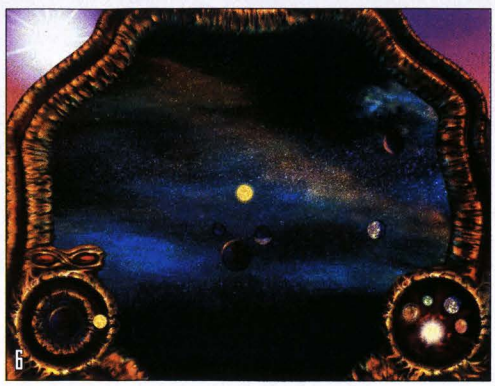
2. Okamžitě po srážce s neznámým korábem zanalyzujte situaci a v následném puzzlu, jež se nebezpečně podobá svému soukmenovci ve hře System Shock, obnovte přívody energie do jednotlivých komponent vaší lodi. Poté vás opět čeká něco animovaných sekvencí a vstup do neznámého korábu.

3. Další děj je opět dosti přímočarý a do akce se dostanete až po vstupu do jakési pozorovatelny. Zde na vás čeká dosti jednoduchá hádanka, jejímž cílem je změnit barvu všech kuliček na žlutou. Děj hry teď na malou chvíli dostane rychlý spád. Po akční mezihře a následném porušení kopule pozorovatelny je třeba rychle vyslat světelný paprsek a tím uzavřít ochranný poklop.



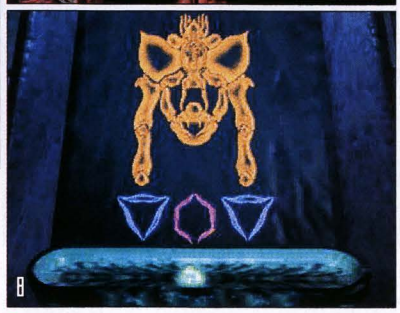
4. Okamžitě po jeho uzavření stiskněte tlačítko Diagnostic. Následuje hádanka, ve které je třeba v dosti krátkém časovém intervalu uzavřít všechny Logic Gates. Každá z nich má barevné označení. Jedním z možných řešení je přepínat brány v následujícím pořadí: modro-červená, modro-žlutá, modrá, červeno-žlutá, žlutá, červená, zelená.

5. Před tím, než přikročíte k analýze sochy, je třeba zachránit padajícího Zacka. Jedná se o triviální úkol - je třeba klikat na tlačítko Thurst a dát pozor na přehřátí motoru. Pak již jen stačí pomocí světelného paprsku aktivovat u sochy ovládací konzoli.

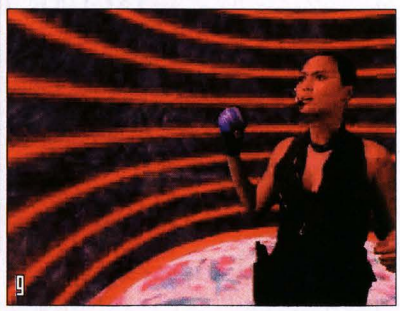


6. Tento úkol je spíš pracný, než obtížný. Kolem slunce obíhá pět planet, přičemž čtyřmi můžete manuálně pohybovat po jejich orbitech. Cílem tohoto puzzlu je pomocí působení gravitačních sil všech těles narazit s pátou planetou do hvězdy. Pak už jen stačí sebrat ze sochy další duhovou kouli.

7. Před vstupem do podivného bludiště nezapomeňte sebrat z podstavce duhovou kouli. Hned poté se ponořte do systému chodeb. Cesta ven z bludiště je následující: L, F, F, R, F, R, F, L, F, R, F, F (L - otočka doleva, R - otočka doprava, F - krok dopředu). Pokud vás bloudění tímto labyrintem neznechutí, můžete se pokusit v něm najít prapodivnou místnost, která je zde připravena jako odměna pro vytrvalé.



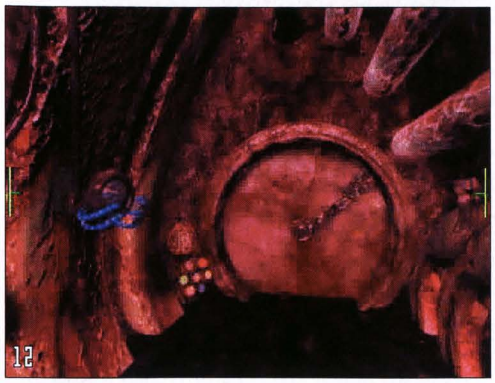
8. Na každé sloupku jsou dva symboly, které si můžete zanalyzovat a uložit do své databáze. Protože vaše databáze je omezená, zapamatujte si pouze tolik symbolů, abyste celkem ve své databázi měli maximálně sedmnáct symbolů. Po této vysilující činnosti se odeberte do další místnosti.



9. Jakmile se Ariel ocitne v nedobrovolném vězení, je třeba velice rychle vyslat jeden ze symbolů, které jste cestou našli na dveřích.

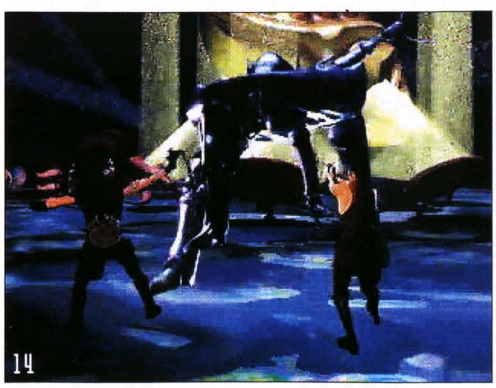
10. Nyní se nacházíte v centrální místnosti. Pokud jste hráli hru podle našeho návodu, během své cesty jste sebrali tři duhové koule. K úspěšnému završení hry však potřebujete ještě další tři.

11. Za čtvrtou koulí se vydejte skrze dveře s červeným svislým pruhem. Ocitnete se v místnosti, ve které vaše pouť po neznámé lodi začínala. Dveřmi, které jsou zavalené ostatky nějakého alien, vleťte do místnosti s podivnými kokony. V jednom z nich se nachází alien živý . Najděte ho a zastřelte. Tím získáte další kouli, kterou zanesete Ari a Zackovi.

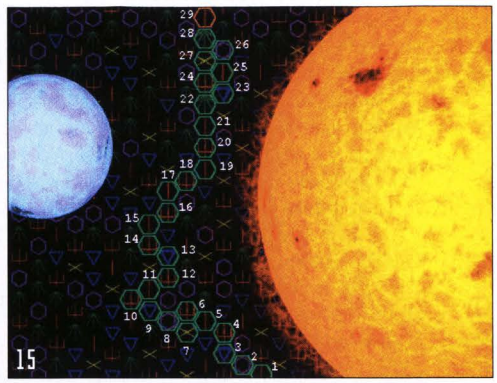


12. Pátá koule se nachází v místnosti za dveřmi se dvěma překříženými pruhy žluté barvy. Za nimi jděte rovně a potom doleva. Seberte kouli ze stojanu a opět ji doneste Ari se Zackem.

13. Poslední šestá koule se nachází za dveřmi se žlutým symbolem, který ze všeho nejvíce připomíná hrábě. V místnosti se opět nachází oblíbený stojan a v něm položená koule. Stojan je sice velmi špatně vidět, ale trocha vynaloženého úsilí a poslední kouli bude moci donést svým nechápajícím společníkům. Po krátké animované sekvenci se opět vraťte do místností, ve které jste získali poslední šestou kouli a přistupte k ovládacímu pultíku (viz obrázek). Vysílejte nejrůznější světelné sekvence tak dlouho, dokud se vám nepodaří uříznout pařát aliena, který leží opodál. Seberte pařát a odneste ho Ari se Zackem. Bohužel ani jeden z nich nepochopí jeho význam a pařát zahodí. Neváhejte, znovu ho seberte a položte na konstrukci uprostřed místnosti.



14. Jakmile vyjedete výtahem do řídícího centra lodi, neustále analyzujte situaci, dokud neobdržíte kód. Ten si okamžitě uložte do databáze. Mezitím jste ale nuceni udělat ještě několik drobností. V okamžiku, kdy budete požádáni abyste se pokusili komunikovat s alienem, vyšlete jeden z kódů, které jste se naučili u sloupků. Ani tak moc nezáleží, který použijete, jako spíš musíte dobře načasovat okamžik, kdy ho vyšlete. Pak už zbývá jen zabít aliena a v pravé chvíli u ovládacího pultíku použít kód, který jste se před chvílí naučili.

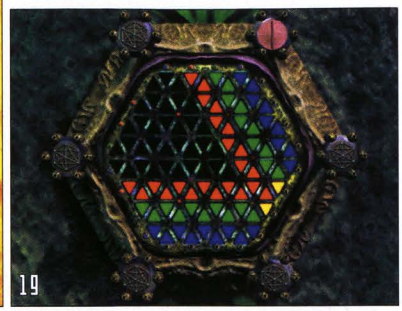


15. Na navigační konzoli je pak nutné najít v poměrně krátkém čase cestu, která by spojila horní a dolní okraj obrazovky. Jedno možné řešení je na obrázku. Po tomto náročném úkolu již pak následuje jen krátké outtro a credity.

16. V každém z hexagonů, které leží na obvodu, se nachází jeden ze šesti symbolů. V prostředním hexagonu se nachází jejich kombinace. Cílem je pomocí otáčení symbolů vyplnit prostřední šestihran.

17. Tento úkol je velice podobný tomu předešlému. Změna je pouze v tom, že prostřední hexagon se nemusí vyplnit úplně , ale stačí se pouze zbavit šedivých trojúhelníků, které vznikají překrytím dvou symbolů.

18. Na obrázku se nachází dvanáct různých rotujících objektů, které lze v jakékoliv fázi svého pohybu zastavit. Jejím cílem je vždy zastavit dvě tělesa v okamžiku, když jejich siluety jsou totožné.



19. V centrálním šestihranu je vždy umístěno několik zdrojů světelných paprsků (svítící tečky). Úkolem je dopravit pomocí zrcadel paprsek ze zdroje do cílového místa, jež je určeno blikající tečkou.

20. Tyto dveře jsou poněkud netradiční. Místo řešení nějaké hádanky zde jde o jakousi logickou hru, kterou hrajete s počítačem. Cílem hry je zajmout území, jehož obvod má více než čtyři čárky.

21. Poslední zámek se hodně podobá Rubikově kostce. Cílem je pomocí otáčení jednotlivých kroužků, jež jsou tvořeny různobarevnými trojúhelníky, sestavit symboly, které se nachází v jednotlivých rozích centrálního hexagonu.

✕ Genagen

Full Throttle

PC-CD

Tomáš Mrkvička

Kickstand, motorkářská putyka VI. cenové kategorie.

„Ach, Bene, to jsem ráda, že jsem vás tady našla. Víte, snažím se s vámi spojit už týden, ale vy jste pořád někde na cestách. Nerada vás otravuju, ale nemohl byste mi poskytnout interview?" - „Víte..., o tom, jak jste zachránil Corley Motors, našel důkazy objasňující Corleyho smrt a jak jste nakonec dostal Ripburgera. <ehm> Mohl byste se také zmínit o tom, že jsem vám zachránila život a tak..." „Ne."

„Ale, Bene! Vždyť je to tak vzrušující! Ty vaše příhody, svobodný život, motorky, zarostlé tváře vás - drsných mužů..." - „Diváci budou určitě

nadšeni a vám to jistě zvýší u veřejnosti kredit." -

„Ne."

„No tak dobrá." - „Ale dlužíte mi to, Bene! Zapínám přenosovou vysílačku a trochu vám pomůžu." <cvak> „Studio? Slyšíme se?" - „Fajn. Nacházíme se na místě, kam běžný Američan nikdy nevstoupí dvakrát za život. Toto je motorkářský hostinec zvaný Kickstand." <kamera zachycuje interiér> „Hovoříme s hrdinou dnešních dnů, s mužem, kterého veřejnost obdivuje právě za to, za co jeho a jemu podobné v minulosti nenáviděla - za nekompromisní a nevázaný přístup k životu. Právě díky němu továrna Corley Motors dále vyrábí motocykly a ne rodinné minivany. Bene, můžete říci divákům o tom, jak to celé začalo?" <detail>

„Mirando, vím, že..."

„Myslím, že jste seděl právě tady se svým gangem, když náhle vešel starý pan Corley, že?"

„hmm"

„Chtěl si najmout váš gang, ale vy jste mu řekl, že Polecats nejsou na prodej. Pak jste se bavili, až přišel jeho zástupce pan Adrian Ripburger. Ten vás vylákal ven. A co bylo dál?"

„Hmm, chtěl nechat zabít starýho Corleyho."

„A přijal jste tu práci?"

„grr"

„Ne, vím, že jste to nepřijal. Nebudu se už tak hloupě ptát, slibuji." - „Jeho gorila vás praštila do hlavy a vy jste skončil v kontejneru, jestli se nemýlím? Asi ano. Jak jste se dostal ven?"

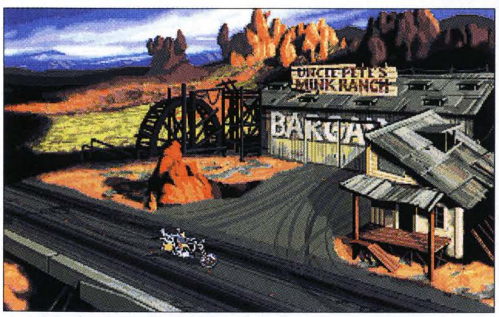
„Vyrazil sem víko." „Pěstí."

„Aha. Pak jste šel do baru. Co se odehrálo uvnitř, to nám prozradí očitý svědek celé události, pan Quohog - barman v Kickstandu." <kamera: polodetail na Quohoga, který čistí skleničku>

„Jo, Ben je stálej a dobrej zákazník. Ten den mi rozkopnul dveře (tak to dělaj beztak všichni) a pak se ptal, kde je sou Polecats. Nechtěl sem mít nepříjemnosti a byl bych nejrači, kdyby vocuť hned vypadnul, tak sem mu radši neřek nic. Jenže von mě chyt tady za ten kroužek, co ho mám v nose a přirazil mě ksichtem na barpult. No, tak sem mu ty klíčky dal, nic jinýho mi stejně nezbejvalo..."

„Aha. Děkuji. Milí diváci, mezitím, co jsme si povídali s panem Quohogem, náš hrdina někam odjel. Podobně jako tenkrát, jenže tehdy odjel bez gangu. Ripburger totiž přesvědčil Polecats, že Ben slíbil doprovodit Corleyho limuzínu a jel napřed.

Teď, než půjdu Bena hledat, prozradím vám ještě kus příběhu. Shodou okolností jsem totiž byla jeho přímým účastníkem (ve vší skromnosti podotýkám, že jsem zachránila Benovi život). Na dálnici měl nějaké nepříjemnosti se členem gangu Rottwheelers. To se stává v této společnosti celkem běžně. Ačkoli Ben později tvrdil, že vyhrál, našla jsem ho polomrtvého u silnice s poškozenou motorkou a tak jsem ho vzala do nejbližšího městečka. Bylo výjimečné štěstí, že právě tam bydlel Maureen, geniální mechanik, motorkář a jak se později ukázalo -" <chrchrr> „Haló, slyšíme se? Slyšíte mě?"



Melonweed, Maureenina dílna

„Jsme v městečku Melonweed, v místě, kde pokračuje příběh motorkáře Bena. Máme ohromné štěstí, že jsme zde zastihli slečnu Corleyovou. Co tady asi dělá? Vypadá to, že je hluboce zamyšlena. Asi nebude mít na novináře náladu, ale můžeme to zkusit" <ehm, ehm> „Slečno Corelyová, můžete nám říct, na co myslíte?"

„A, to jsi ty, Mirando? Dej prosím tě pryč tu kameru, nemám na tebe náladu." <switch off>

Melonweed, vrakoviště

„Rozhovor se slečnou Corelyovou jsem pro vás bohužel nemohla natočit. Vypadala dost smutná. Jediné, co se mi podařilo zjistit je fakt, že motorkář Ben, jakmile se probral, vzal z Maureeniny dílny kanystr a hadici. Pak odešel shánět věci, které Maureen nutně potřebovala k opravě jeho motocyklu: vidlici, svářečku (tu jí někdo ukradl) a benzín." <odmlka, kamera panoramuje> „Místo, kde teď stojíme, je místní vrakoviště. Hovoříme s mužem, který nesdílí sympatie veřejnosti k Benovi a naopak ho žaluje o jeden milión dolarů. Pročpak to, pane Todde?" <detail>

„Ten chlap je gauner. Nejdřív zabušil na dveře mýho domku; to je ten, co stojí támhle dole. Tím mě vyrušil z tvůrčího zápalu (jsem sochař, víte) a pak, když jsem mu šel otevřít, vykopnul dveře takovou silou, že jsem ztratil vědomí. Způsobil mi lehkej otřes mozku, šok a ještě mi ukrad z lednice maso a ze skříňky klíč. Pak sjel výtahem do sklepa a tam mi ukrad svářečku. To bylo pro mě něco takovýho, jako kdybyste vzala malíři štětec!"

„Pane Todde, proslýchá se, že ta svářečka byla kradená a že ten klíč, o němž jste hovořil, byl paklíč. Můžete to popřít?"

<ehm> „hmm... no, mno, asi..." <hmm>

„Takže nemůžete. Dobrá, ale to není všechno, co máte Benovi za zlé..."

„Ne. Vloupal se ještě do mýho vrakoviště, odkud sebral vidlici na motorku, a ještě způsobil psychickej otřes mýmu hlídacímu psovi. A víte jak to udělal? Visacím zámkem zamknul vchodovou roletu a vyšplhal po řetězu na zeď. Když se pokoušel vzít tu vidlici z největší hromady, překvapil ho můj pes. Ale on věděl jak na něj. Šel dozadu, až tam, co manipulujeme s autama a hodil tomu psovi maso do modrýho auťáku. Kolikrát jsem mu říkal, aby si nebral od cizích, ale to vám je tak žravá potvora, tu nic nezastaví... No, a ten váš "hrdina" pak vylez do ovládací kabiny jeřábu a to modrý auto vyzved magnetem do vejšky, aby se můj pes bál seskočit. A to je všechno. Teď mi chybí vidlice a pes už nechce vůbec hlídat."

„Mhm... Děkuji vám, pane Todde. Ještě než se vydáme dál po stopách tohoto příběhu, mám tady zprávu ze studia, že obdrželi oficiální stanovisko petrolejářského koncernu, z jehož Melonweedské nádrže Ben údajně odcizil dva galony benzínu. Předávám tedy slovo. To je ode mne zatím vše. Pro Corville's TV, Miranda Nawelsová, Melonweed."

Oficiální stanovisko Eightleg Dog's Company k případu Bena T.

Podle názoru našich odborníků vnikl Ben T. do stráženého objektu benzínové nádrže pomocí paklíče. Visací zámek, který jím otevřel, ukradl. Úmyslně spustil poplašné zařízení tím, že se dotkl žebříku, a následně se ukryl ve stínu jednoho z přečerpávačů. Strážná hlídka přiletěla obhlédnout situaci. Vznášedlo přistálo před věží a oba muži šli zkontrolovat stav nádrže. Bena T. zahlédli až když prchal s kanystrem plným benzínu ze služebního vznášedla. Podle nalezené hadice a poplivané země naši experti usoudili, že musel nasát benzín do hadice a pak ho přečerpat do svého kanystru.

Vzhledem k tomu, že nebyl narušen vnitřní zabezpečovací okruh věže, škoda byla zanedbatelná a pan Ben T. je dobrým přítelem nynější majitelky Corley Motors - našeho největšího odběratele motocyklového benzínu, rozhodli jsme se od soudního stíhání Bena T. upustit. Ani nikdo z našich hlídačů nebude nijak sankcionován, kromě pana R. Douglase, který se jako strategický velitel neměl nechat zmást tím, že Ben T. znovu spustil poplach na věži, a tak nepozorovaně projel na své motorce hlídanou silnici.

Max Thomas Weber, ředitel bezpečnostního úseku EDC.

Corville's TV Studio, diskusní show Larryho Queena

<kamera, klapka, jedem!>

Larry: „Dnešní téma bude zajímavé hned ze dvou důvodů. Jednak díky přítomnosti slečny Mirandy Nawelsové odhalíme další část vzrušujícího příběhu motorkáře Bena. Vítejte, Mirando." <detail na Mirandu, „Dobrý den"> „A pak nahlédneme do pozoruhodného života motocyklových gangů. Ve studiu vítám pana Naila O'Connera, tiskového mluvčího policie..." <detail> „... a pana Trevora Whita, sociologa - specialistu na skupinovou delikvenci." <kamera bere celek> „Pane Connere, co se vlastně stalo ten večer?"

Conner: „Místní policejní stanice dostala anonymní upozornění, že na dálničním odpočívadle došlo k vraždě. Svědci viděli přijíždět motorkářský gang doprovázející limuzínu. Později dorazila ještě jedna motorka, pravděpodobně s hlavou gangu, Benem T. Majitel vozu, pan Corley, byl nalezen mrtev před odpočívadlem. Zemřel na místě na následky těžkého poranění hlavy úderem tupého předmětu. Rozhodně nelze policii obviňovat z předpojatosti, když zadržela všechny členy gangu a vypsala zatykač na Bena T. Teprve později se nám přihlásila očitá svědkyně, slečna Nawelsová, a až dnes obdržel oficiální cestou vyšetřující detektiv fotografie, které stírají z gangu Polecats veškerá podezření."

Larry: „Mirando, autorem těch snímků jste, myslím, vy."

Miranda: „Ano. Náhodou jsem zrovna byla poblíž i se svým fotoaparátem, takže jsem nafotila celý průběh vraždy. Nejprve jsem si vůbec neuvědomovala, co se vlastně děje. To, že je pan Corley mrtev, jsem plně pochopila až za hodnou chvíli. Corleyho zavraždil Ripburger! Viděla jsem to a zaznamenala, ale o film jsem potom přišla, neboť mě jedna z Ripburgerových goril našla schovanou v křoví. Ještě štěstí, že mě také nezabili. Měla jsem hrozný strach. Nechali mě v kontejneru u baru Kickstand, kam asi za půl hodiny přišel Ben. Říkal, že jel zachránit Maureen, že Maureen je slečna Corleyová a že se musí dostat přes policejní zátarasy. Byla jsem ještě v šoku, nechápala jsem to, ale měla jsem v něj plnou důvěru. Věděla jsem, že jestli ten film existuje, jedině on je ho schopen najít. A tak jsem mu pomohla -"

Conner: „Cože! To vy jste mu dala ta falešná policejní osvědčení!"

Miranda: „A co jsem měla podle vás dělat? Ben je potom dal řidiči tiráku, se kterým se seznámil v baru - tuším, že se jmenoval Emmeet. Emmet schoval Bena i s motorkou dovnitř vozu. Jenom díky němu a mým průkazům se nakonec podařilo Benovi projet devítku zablokovanou vašimi muži a nenechat se zatknout a obvinit z vraždy, kterou nespáchal!"

Larry: „Co se stalo pak?"

Conner: „Řidič trucku vysadil Bena před Corleyho domem. Víme, že Ben vnikl do domu, do pokoje, který obývala Corleyho dcera Maureen. Podle její svědecké výpovědi se neztratilo nic, ale náš detektiv soudí, že Ben našel pod polštářem velký šroubovák, který později používal jako nástroj i zbraň. Poškodil zámek bedny, ale pak ho v jeho počínání něco vyrušilo. Vyšel ven, nasedl na motorku a ..."

Larry: „Promiňte, pane Connere, ale to už bude spíše otázka pro pana Whita. Ze zpráv víme, že se pak na řidiče Emmeta pověsili tři členové gangu Cavefish. Také víme, že se jich Emmet polekal a odpojil za jízdy návěs s nákladem, přičemž jednoho z pirátů zabil. Nakonec jeho kamión explodoval uprostřed mostu, který se v důsledku výbuchu zřítil a tím byla ochromena veškerá doprava na dálnici číslo 9. Jak si máme vysvětlovat počínání Cavefishů, pane White?"

White: „Abychom správně pochopili co se vlastně stalo, musíme si uvědomit, že komunita motorkářů je vnitřně značně diferencovaná. Majoritní část motorkářů přísluší k nějakému gangu. Mezi jednotlivými skupinami panuje značná rivalita, která se ventiluje formou brutálních silničních bitev, při nichž často dochází i k těžkým poraněním účastníků. Je to určitá obdoba primitivních obřadních válek mezi klany v rámci kmene, jaké nacházíme například u bolivijských indiánů. Tyto rituály umocňují pocit sounáležitosti a posilující vědomí každého jednotlivého motorkáře o tom, že patří do velké rodiny „bikerů". To, co je zdánlivě rozděluje, je ve skutečnosti jejich pojítkem."

Larry: „Cavefishové jsou však výjimkou. Jestli se mýlím, tak mě, prosím, opravte."

White: „Ne. Gang Cavefish skutečně tvoří jedinci, kteří mají s naší společností společného jen máloco. Živí se silničním pirátstvím, což sice koresponduje do určité míry s nezákonnou činností ostatních motorkářů, ale ostatní gangy je mezi sebe nepočítají. Cavefishové neprojevili dokonce účast se smrtí pana Corleyho a na jeho pohřeb se nedostavil žádný jejich zástupce. Jsou vysoce technizovaní, organizovaní, dobře vyzbrojení a nebezpeční. Skrývají se v jeskyních. Vlivem toho ztrácejí postupně normální zrak, který nahrazují speciálními brýlemi. Jejich šance na silnicích to však spíše zvyšuje než naopak. Orientují se podle světélkujících silničních značek, brýle obsahují i zaměřovací a navigační zařízení. To je jeden z důvodů, proč se dosud nikomu nepodařilo vypátrat jejich sídlo..."

Larry: „Nikomu, kromě Bena. Proč Ben potřeboval proniknout do sídla Cavefishů? Víte to, Mirando?"

Miranda: „Myslím, že ano. To, co vyrušilo Bena z pátrání v Maureenině pokoji, byla Maureen sama. Ben zahlédl oknem, jak jede po dálnici, a tak vyrazil okamžitě za ní. Nedohonil ji, neboť Maureen přejela přes most, který záhy zlikvidoval výbuch Emmetova trucku. Ben musel vymyslet způsob, jak se dostat na druhou stranu. Rozhodl se pro riskantní přeskok. K tomu však potřeboval vylepšit svou motorku o recoil booster a vrtuli ze vznášedla. Mimo to musel získat přeskokovou rampu. A právě tu měli ve svém držení Cavefishové."

Larry: „Teď mě napadá hned několik otázek najednou. Jak Ben vylepšil svoji motorku? Jak to, že si Cavefishové nechali líbit krádež rampy? A jak se Ben vůbec dostal do jejich jeskyně? Co vy na to, pane Connere?"

Conner: „Tyto otázky se již snažil zodpovědět vyšetřovatel. Na některé máme uspokojivou odpověď, jinde dosud tápeme. Recoil booster získal pravděpodobně v boji na okresní silnici. Mezi motorkáři totiž panuje takové pravidlo, že ten, kdo vyhraje, má nárok na zbraň poraženého. V tomto případě se Ben zřejmě nespokojil se zbraní. Podobně získal i navigační brýle Cavefishů. Avšak jak porazil Cavefishe, to nikdo netuší; obyčejně si na ně motorkáři vůbec netroufají. Zato způsob, jakým vylepšil svou motorku o vznášedlovou vrtuli, známe bezpečně. Na dálnici připravil past z havarovaného návěsu. Nejprve povolil šroubovákem šrouby na kolech beztak již nakloněného návěsu a pak se do něj opřel, v důsledku čehož se vylilo na dálnici více než 200 litrů chemické látky. Vrátil se k domu slečny Corleyové, kde ho zpozoroval řidič modrého vozu, který ho začal pronásledovat. Poté, co modré auto hava-

rovalo a jeho majitel odešel, Ben vymontoval ze zadní části vrtuli a přidělal ji na svou motorku."

Larry: „Čas nás tlačí, vážení hosté, takže jen krátce. Troufne si někdo odhadnout, jak mohl Ben získat rampu?

White: "Dlouho jsem se zabýval studiem motorkářských souborů. Publikoval jsem o tom práci nazvanou Teorie interakce motorkových gangů. Možná je má teorie příliš odvážná, ale domnívám se, že je možné porazit Cavefishe. Jen je třeba mít dostatečně dlouhou zbraň, nějaké prkno či kládu, a je nezbytné po každém úderu rychle uhnout do strany. Snad tak mohl Ben získat ty brýle. S jejich použitím pak hravě našel díky navigačnímu systému jeskyni Cavefishů. Co se týče nepotrestané krádeže rampy, jsou moje názory ještě smělejší. Vzhledem k tomu, že Cavefishové se orientují jen podle světélkujících silničních značek, mohl Ben ostrým předmětem několik takových značek sejmout (například v zatáčce), a tak se pomstě gangu vyhnout.

Larry: „Děkuji vám, pane White, děkuji i ostatním hostům, divákům děkuji za pozornost. Příště bude show o vývoji diplomatických vztahů mezi Rwandou a Hondurasem v uplynulých dvaceti letech. Těším se na shledanou a zůstaňte věrni Larryho talk show na Corville's TV channel."

<uff, dobrý>

Corley Motors, sportovní stadión

„Dobrý den. Tady je opět vaše Miranda Nawelsová s nejnovějšími informacemi, která se týkají motorkáře Bena. Nacházíme se přímo v objektu legendární továrny Corley Motors, kam vedou zatím poslední stopy. Bohužel ani tady jsme našeho hrdinu nenašli. Asi za půl hodiny začíná v přednáškovém sálu tisková konference týkající se situace v Corley Motors. Tam se doufám dozvíme víc. Teď hovoříme s Horácem, zaměstnancem firmy, který prodává suvenýry a údajně by nám mohl o Benovi něco prozradit." <záběr na Horáce> „Horáci, co mi můžete říct o Benovi?"

„O Benovi? Myslíte toho vysokýho v černý bundě? Toho, co nesnáší bavlněný trička?"

<mno> „Asi ano."

„Jo, to byl ale divnej patron. Takovej dětinskej. Chtěl pořád nějaký hračky, ale neměl žádný peníze. Myslím, že byl možná zavostalej." <hic> „Nejdřív si hrál s autíčkem na dálkový ovládání, ale tomu hned došla baterka. Pak se vyptával na trička,

jestli sou prej bavlněný a při tom mi šlohnul tady takovýho žlutýho králíčka. Já sem vo tom věděl, ale bylo mi ho líto, jak tu hračku furt chtěl a neměl prachy, a tak sem dělal jakoby nic. Jenže neuplynulo ani čtvrt hodiny a byl tu zas. A že prej má baterku do autíčka a jestli si může zajezdit. 'Proč by ne,' povídám, 'ale nejezdi s nim nikam daleko!'" <hic> „A jak dybych to neřikal. Zamířil si to s nim rovnou k turniketům, projel pod nima a ujížděl kamsi na stadión. A já, abych šel to autíčko hledat! Jenže to sem ještě netušil, že neni blbej, ale vyčůranej. Když sem vodešel, sebral mi celou krabici těch žlutejch králíků. Eště že to bylo všechno pojištěný."

„Horáci, vy jste kromě toho pozoroval i utkání aut v ringu, že?"

„Jo. Nebyli žádný zákazníci, tak sem se tam šel mrknout."

„Když vám řeknu, že řidič červeného vozu byl Ben, asi mi to neuvěříte..."

„Co bych nevěřil! Dyť ten v tom červenym byl úplnej cvok. Furt se snažil nabourat žlutej auťák. Von chtěl toho vevnitř snad zabít. Ještě že mu ty dva pánové v modrym autě bránili. Jenže pak vyjel na tu rampu vzadu a přejel po střeše okrovýmu fáru, kerý tim úplně vyřídil. Pak ho přistrkal do druhý půlky haly a vodblokoval jim to bránící modrý." <hic> „Nakonec vážně nakonec nabourał to žlutý auto, který vybuchlo. Slyšel jsem, že prej řidič umřel. Je to pravda?"

„Víte, Horáci, to je trochu složitější. Ten žlutý vůz řídila slečna Corleyová a celá ta havárie byla fingovaná; byla to součást jejich plánu... Ale dovyprávějte nám, prosím, co jste viděl."

„Aha... Jo..." <ehm> „No, tak ten Ben, jak tam tak hořel, vyskočil na střechu jednoho auta, protože ti pánové v modrym autě se ho snažili přejet. Jen co přijeli blíž, přeskočil na jejich vlastní střechu. Bylo to hrozně napínavý, protože nikdo nevěděl, co chce udělat. Chvíli se vez na jejich střeše, a pak přeskočil přímo doprostřed ohně, co tam hořel. Myslim, že se taky zabil. To modrý auto potom vybuchlo."

„Děkuji Horáci. Kdybyste se chtěl dozvědět, jak to bylo doopravdy, můžete jít teď se mnou do zasedacího sálu, kde slečna Corleyová chce osvětlit novinářům některá fakta."

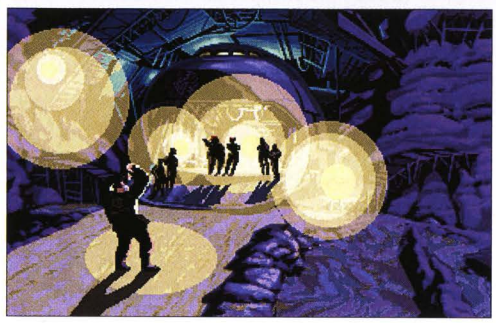
<mno> „Ne. Díky. Musim hlídat králíčky."

„Vážení diváci, než se odeberu na tiskovou konferenci, ještě bych ráda doplnila svědectví pana Horáce o některá fakta, která se mi podařilo získat v neformálním rozhovoru s paní Suzi, hlavou gangu Vultures: Když slečna Corleyová ujela Benovi, přišla se poradit k paní Suzi, jak pomstít smrt svého otce a jak zabránit Ripburgerovi v převzetí vlády nad Corley Motors. Mezi tím přijel Ben k sídlu Vultures, které se nachází nedaleko továrny. V přístupu dovnitř mu bránilo minové pole, ale Ben přišel záhy na způsob, jak jím bezpečně projít. Vypustil mechanickou hračku - králíčka, který vzápětí explodoval. Vzal baterii, která po něm zbyla a odjel. Zanedlouho se vrátil s celou bednou po-

Zasedací místnost Corley Motors, TK

„Dámy a pánové, vítám vás na tiskové konferenci, kterou svolalo představenstvo Corley Motors, aby vyjasnilo situaci kolem našeho podniku. Jmenuji se Tatiana Koscusková, jsem místopředsedkyní správní rady a budu tuto konferenci vést. Slečna Maureen Corleyová se omlouvá; pracovní důvody ji nedovolují, aby se zúčastnila.

Jak víte, bývalý majitel a zakladatel naší firmy, pan Corley, byl nedávno brutálně zavražděn. Jeho vrahem byl Adrian Ripburger, muž, který dříve zastával funkci jeho zástupce. Ripgurger se neshodoval se starým pánem v názorech na budoucnost firmy. Chtěl přestat s výrobou motocyklů a začít dělat mnohem lukrativnější rodinné minivany. To by pan Corley nikdy nepřipustil, stejně tak jako jeho dcera, která měla převzít Corley Motors v případě otcovy smrti. Proto se Ripburger odhodlal k vraždě a pokusil se odstranit i slečnu Maureen Corleyovou. Ta ovšem jeho gorilám unikla, přičemž se jí podařilo získat i film s usvědčujícími záběry vraždy. Pak se spojila s gangem přezdívaným Vultures a motorkářem Benem z konkurenčního gangu Polecats. Společně vypracovali plán: Ripburger vypsal



zápas vznášedel ve sportovní hale Corley Motors, jehož vítěz měl obdržet legendární Corleyovu motorku. Vsadil na to, že se soutěže z nostalgie zúčastní i slečna Corleyová s Benem a jeho gorily v ringu oba vyřídí. Místo toho sehráli Ben a Maureen Corleyová pro Ripgurbera představení.

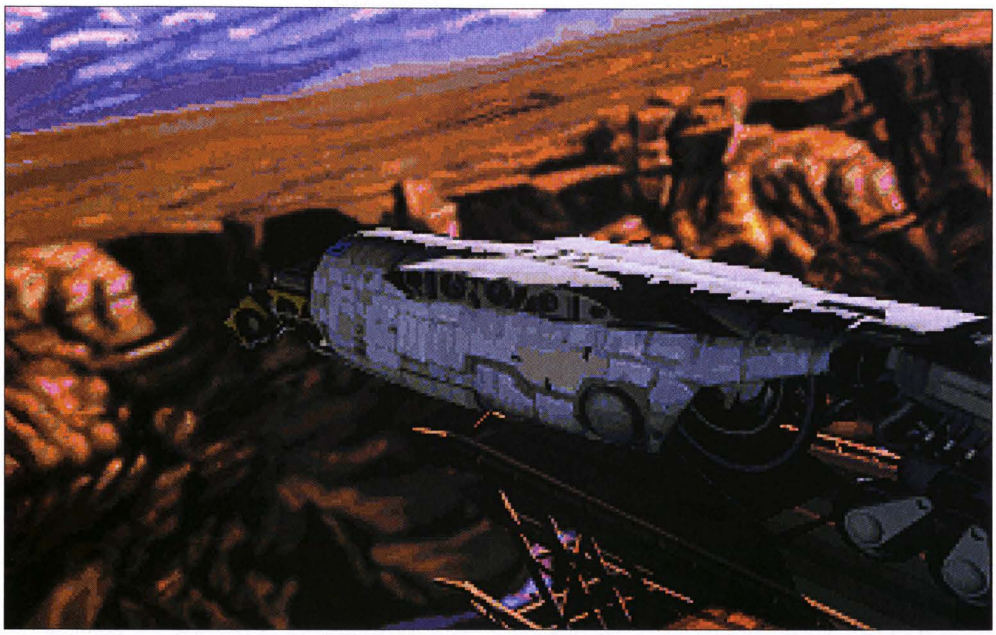
V momentě, kdy byl Ripburger přesvědčen, že jsou oba mrtvi, svolal do této místnosti vrcholový management firmy a seznámil ho se svými dalšími záměry. Tvrdil, že pan Corley chtěl vyrábět minivany a že chtěl, aby ho ve funkci po jeho smrti nahradil právě Adrian Ripburger. Společnost je proto velmi vděčna panu Benovi, který prezentaci přerušil, všem přítomným přehrál zvukový záznam skutečné závěti pana Corleyho a promítnul usvědčující fotografie. V momentě, kdy se objevila slečna Corleyová, Ripburger uprchl ze sálu. Během dalších dobrodružství nešťastnou náhodou zahynul.

Situace ve firmě je dnes stabilní. Slečna Corleyová má vše plně pod kontrolou. Corley Motors budou nadále pokračovat ve výrobě motocyklů. Minivany se vyrábět nebudou!" <potlesk> „Máte nějaké otázky?"

„William Brane, Herald Tribune. Slečno Koscusková, mám dvě otázky: Jak přišel nějaký silniční rebel k závěti pana Corleyho? Nebyla údajná 'závěť' ve skutečnosti záznamem z psychiatrického sezení, jak tvrdil Ripburger?" <šum v sále>

„Vaše druhá otázka není na místě, pane Brane, ale odpovím vám alespoň na první dotaz. Závěť pana Corleyho byla schována v trezoru v jeho pracovně. Číselný kód k jeho otevření našel Ben na jedné ze součástek legendární Corleyho motorky. Pokud vás to zajímá, bylo to číslo 154 492. Dnes již je kód samozřejmě jiný." <úsměv> „Do pracovny se dostal tajným vchodem z továrny, ale k tomu vám víc říci nemohu, jak jistě pochopíte." <profesionální úsměv>

„Miranda Nawelsová, Corville's TV. Víte, jak se Ben dostal do promítací kabiny? Corley Motors jsou přece známé mimo jiné i dokonalým zabezpečením všech budov i kanceláří. Může se to opakovat?"



„Ne. Bezpečností systém budovy nebyl narušen. Ben se dostal do promítací kabiny zcela legálně díky identifikační kartě pana Corleyho, kterou našel v jeho sejfu. Kdyby mu slečna Corleyová neprozradila číselnou kombinaci a tajnou cestu do pracovny jejího otce, nemohl by tu kartu získat. V promítací kabině pak zastavil motor promítačky a rozžhavil světelnou lampu tak, že film s prezentací shořel. To mu umožnilo vloudit se do druhé kabiny, založit pásku do magnetofonu a fotografie do čtecího zařízení." - „Ještě nějaké otázky? ... Ne? V tom případě považuji tuto tiskovou konferenci za skončenou. Děkuji vám za účast."

Corley Motors, továrna

„Nalézáme se na místě, kde technici Corley Motors odstraňují tajný vchod do pracovny slečny Corleyové. Právě tudy se Ben tenkrát dostal k sejfu pana Corleyho. Ptáme se inženýra Roberta Kinga, jak mechanismus pracoval a proč je demontován."

„Podívejte se, proč to tady rozebíráme, to opravdu nevím. Já dělám jen svoji práci. Ale jak to všechno funguje vám rád předvedu. Podívejte se pořádně támhle na tu zeď pod měřidly. Vidíte něco zvláštního? Ne? A přece. Asi krok napravo od měřičů je úplně u země velmi malý kámen. Stačí malé kopnutí a tady ten železný plát se odsune."

„Děkujeme panu Kingovi za vysvětlení... Vážení diváci, a tím se vysvětlila i úplně poslední záhada celého příběhu. Tedy kromě těch „dalších dobrodružství", při nichž zahynul Adrian Ripburger. O nich bohužel nevíme nic a zřejmě se ani nic nedovíme. Jediným svědkem dalších událostí, který má trvalé bydliště a nestojí permanentně mimo zákon, je slečna Maureen Corleyová, a ta vypovídat nechce. Policie všechno uzavřela, aniž věc uspokojivě vysvětlila. - Tím se s vámi loučím a těším se zase u nějaké další causy. Corville's TV, Miranda Nawelsová."

Lucas Film Studios, pracovna George L.

„Dobrý den, Georgi. Jsem Miranda Nawelsová z Corville's TV. Před časem jsem se zabývala vraždou pana Corleyho. Vy prý budete natáčet podle příběhu motorkáře Bena film. Je to pravda?"

„Ano je. Scénář je již hotov. Teď ještě hledáme vhodné herecké typy a sháníme peníze. Pokud oboje seženeme, začne se natáčet v polovině září."

„Mohu se zeptat, z jakých pramenů jste při psaní scénáře vycházeli?"

„Asi vás to překvapí, ale hlavně z tisku a televizních zpráv. Pouze závěrečnou akční část jsme skoro celou vymysleli. Neměli jsme k dispozici dostatek informací."

„To mě zajímá. Můžete mi prozradit, jak film skončí?"

„Ne. Myslím, že ne. A když, tak pouze vám - off the record." <mnohoznačný úsměv>

„Souhlasím." <switch off>

„Tady to máte. Je to synopsis, stránka 38 až 39."

Full Throttle - synopsis, stránka 38 - 39

Scéna 142: Ben a Maureen odjíždějí z Corley Motors na Benově motorce. Náhle se za nimi objeví tirák, který řídí Adrian Ripburger. Po krátké honičce do nich Ripburger zezadu narazí.

Scéna 143: Maureen zmizela pod podvozkem tiráku. Ben se zachytí na nárazníku. Motorka kupodivu taktéž. Ben otevře víko chladiče, pak otevře kapotu, a tak zacloní Ripburgerovi výhled. Ripburger se pokusí kapotu zavřít hůlkou. Ben jeho hůlku zachytí a použije ji k zablokování vrtule chladiče. Tak proleze vnitřkem vozu Ripgurgerovi za záda.

Scéna 144: Klíčem oddělá benzínovou hadici, která je vpravo na kraji. Ripburger se pokusí Bena zastřelit, ale náhle se objeví Maureen, která jeho ruku srazí.

Scéna 145: Za kamiónem se zjeví obrovské letadlo (bez křídel) s otevřenou přídí, které patří gangu Vultures. Tirák pohltí do svých útrob.

Scéna 146: Ripgurger se nevzdává. Obrannými kulomety instalovanými na tiráku se pokusí motorkáře postřílet. Poškodí při tom kokpit letadla. Ben proskočí skrz střely a šplhá do pilotní kabiny.

Scéna 147: Letadlo se blíží nezadržitelně k propasti. <střih> Přístroje v kabině jsou ve své většině zničeny. Funguje jen počítač.

Scéna 148: Ben zapne palubní počítač. <záběr na monitor> Příkazy TAKE OFF, POST TAKE-OFF, GEAR, RAISE GEAR letadlo zabrzdí. Zastaví se přesně na kraji propasti. Náraz vymrští kamión ven; kabina visí nad propastí, zadní návěs je zakleslý v trupu letadla. Ripburger vypadne z kabiny a visí zachycen za kabát na rotačním kulometu. Ben stojí na kamiónu.

Scéna 149: Maureen volá na Bena, ať přeleze do trupu letadla. Ben se o to pokusí, ale Ripburger po něm vystřelí. Ben proto vleze do kabiny tiráku a na počítači <detail monitoru> navolí příkazy: MAIN MENU, DEFENSE, MACHINE GUNS, CONTROL, SYSTEM-OFF.

Scéna 150: Ripburger padá. Ještě se zachytí za značku tiráku, ale záhy mizí nenávratně v propasti. Ben přelézá do letadla.

Scéna 151: Všichni prchají z letadla ven. Převážené letadlo se naklání. Ben je stále ještě vevnitř. Rozběhne se ke svému stroji. Následují zvláštní efekty (exploze), Ben vyjíždí na motorce ven, letadlo i s kamiónem padá.

Opět Lucas Film Studios, pracovna George L.

„To je úžasně strhující, Georgi!"

„Jsem rád, že se vám to líbí. Ale, prosím, nikomu to zatím neprozrazujte."

„Jistě. Bude ten váš film končit pohřbem pana Corleyho? Já jsem tam byla. Bylo to skvělé, spousta motorek a ta atmosféra!"

„Nechte se překvapit, Mirando."

„A co když neseženete správné typy do hlavních rolí? Ten námět by byla škoda nevyužít..."

„Když neseženeme? Tak si je nakreslíme!" <smích> „Koneckonců, proč ne?"

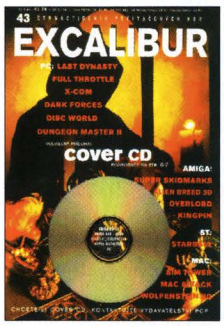
✖ Raquel P. Tickwa

d O p i s y

NÁZORY HARDWARE

Hodím si Trottla

Doufám, že nebudete tímto dopisem jakkoliv uraženi. Měl bych pár připomínek a návrhů. Předně jsem napůl spokojen a nespokojen s vaším „COVER CD". Dokonce jsem si kvůli němu půjčil CD-ROM. Poté, co jsem nainstaloval všechny potřebné ovladače, těšíce se jak malé dítě, jsem roztočil tu placičku. No nádheráá... Na první pohled jsem byl nadšen. „Hele Discworld, Full Throttle, Dark Forces, Eden, Hell a UFO-Terror from Deep...Tak co mě láká nejvíc??? Hmmmm, tak to asi rozjedem Discworld. Chroust, chroust (ne já, ta mechanika má už chudinka svoje léta). Tak rychle , jedem... Hm, na tom obrázku je A Tuin hezčí... No nic tak jedem... No, no Demo, No Story, neva... Jo tak, to je bomba, to zavazadlo... Cože? Jak se to vlastně ovládá?... a no jo, takhle. Tak jsem si rozjel první hru na tom CD a ihned jsem byl pohlcen. „Já si to snad předplatím." Poté co jsem Mrakoplaše úspěšně dojel, jsem se hned vrhnul na bombu - Dungeon Master II. Jé, co to je? Jakej paměťovej manažer, co je to za blbost?... No nic - jedem - a do!?!?. Žádná hudba, žádné zvuky,.... Co???? Insert skullpeek disc in driver D: Error? ... co je to za hloupost? Tady budu musit asi myslet. Tak to hodíme na Céčko. Cože, jaký „can not find ibmio.exe? Dyť tam je nastavený. Tady ale bacha... musí se to pouze „od-read-only-ovat. (to je hnusný slovo) OK. Stále ještě nadšen DM2 jsem se pustil do Edenu . No, nádhera. Až na těch 200 MB... Nádherná hudba a grafika-hmm-tak o tom by se dalo uvažovat. Tak teď si hodím Full Throttle...Cooo??? Kterej idiot tohle mohl udělat? Ono je to zabalený. To by se mi na disk nevešlo, ani kdybych smazal Windows. Neee!!! No čekal jsem sice víc, ale snad si spravím náladu „ufounkama". A hele tady je prd. Neříkejte, že jsou tam samé blbosti. Ale jo. Tohle mne moc nezajímá. Zase nějaký nehratelný demo. No jo.



✍ *Jan Němec ml., Praha 10*

CD pro Amigu 1200

Jsem rád, že dodržujete svoje slovo a neděláte recenze akorát pro PC nebo Amigu, ale zabýváte se téměř všemi celkem dobrými počítači nebo konzolemi. Co se týče toho COVER CD - je super, ale je mi téměř nanic, protože CD-ROM nemám a pro A1200 je k nesehnání, takže všechno stahuju ve škole z PC. Proč třeba nedáte vybrat předplatitelům mezi 1 CD nebo 2 diskety? Ale jinak taky dobrý. Nemůžu si stěžovat. Ale neusněte na monitoru a takhle pokračujte i nadále! V samotným časáku bych možná rád viděl více obrázků. Návody neroztahujte. Nezačne Váš časák s prodejem her pro PC, Amigu a jiných? Určitě bych to uvítal! Snažte se! Váš oddaný čtenář

✍ *Přemek Hušek ze Stříbra*

CD pro ZX Spectrum

Špatně? Nic si z toho nedělejte, já taky! Píši vám ve věci předplatného Levelu. Rozhodl jsem se takto - předplatné na Level mi prosím převeďte na mé předplatné na EXCALIBUR.
Víte něco o hrách pro ZX Spectrum na CD? Prý stačí obyčejný CD přehrávač a jeden kabel! Bude Excalibur Cover CD stálou přílohou nebo je to zase nějaký šok na pár čísel?

✍ *Tomáš Horák z Uhřic*

CD pro Amigu CD32

V posledním čísle Vašeho počítačového magazínu byla příloha - CD DISK. Já vlastním Amigu CD32 (jen a pouze Amigu + joypad). Vložím Vaši přílohu, čekám, čekám. Pomačkal jsem co se dalo (na joypadu) a pořád se nic nedělo. Měl jsem chuť s CD provést něco na způsob toho, co sní udělal pekelník ve 3. díle.

✍ *Miloslav Kašpar, Kravsko*

Počítač za 25 000

Váš časopis jsem si zpočátku kupoval sem tam, později každé druhé číslo a teď úplně každé. Rád si čtu o nových skvělých hrách i když (a teď to přijde!) nemám počítač. Prosím poraďte, jaký si mám koupit, aby nebyl příliš drahý (řeknu tak do 25 000 Kč). Jsem né z bohaté, ani né z úplně chudé rodiny. Dokonce mám už svou computerovou přezdívku. Mějte se!

✍ *Váš Cyborg*

Máš několik možností. Tou první je Amiga 1200 s harddiskem a monitorem (ale dá se připojit i k jakékoliv televizi). Toužíš-li však po IBM PC kompatibilním přístroji, tak provozuschopná konfigurace (min. 486 DX40, větší harddisk, SVGA) se dá úplně nová sehnat kolem 30 000 Kč, za starší 386 DX 40 se stejným příslušenstvím dáš kolem 22 000 Kč. Měj se! ✖ *Joe*

Čekal jsem sice víc, ale snad si spravím náladu „ufounkama". A hele tady je prd. Neříkejte, že jsou tam samé blbosti. Ale jo. Tohle mne moc nezajímá. Zase nějaký nehratelný demo. No jo.

Problémy s Amigou?

1. Seženu někde A1200 a A500 i s monitorem?
2. Jde hrát hru DOOM na Amize?
3. Když už budu mít A1200 (bez monitoru), nebudou se mi PC-čkáři smát?
4. Můj bratranec (skoro PC- čkář) říká, že A1200 je šmejd a hnus. Proč si myslíte, že to říká?
5. V okolí šesti km nemá nikdo Amigu! Kde mohu sehnat nějakou prodejnu se softwarem na Amigu?

✍ *Wolf*

1. Samozřejmě ano. Většina firem prodává Amigy i s monitorem.
2. Přímo DOOM ne. Ale je už spousta demo a beta verzí této hře podobné. Brzy bude plná verze Alien Breed 3D.
3. Když se s nima nebudeš bavit, tak ne (- Joe)
4. Protože o ní nic neví!
5. V každém větším městě by nějaká prodejna se softwarem pro Amigu být měla. Ale ani v Praze toho softu moc není.

✖ *Lewis*

Několik nejčastějších dotazů...

1. Jaký je rozdíl mezi A500 a A2000?
2. Kdo je Joe? Napsal již spoustu recenzí, ale nenašel jsem jej ani mezi členy redakce, ani externími přispěvateli.
3. Kam se poděl plakát z ex 41?
4. Kolik interních HDD se dá připojit do A1200?
5. Jak je to s vývojem A1800 a kolik bude stát, až se u nás bude prodávat?
6. Co v poslední době paří JKL?

✍ *z několika dopisů*

1. A2000 je v kastli od PC, obsahuje Zorro sloty, video slot a další zlepšení. Pro profesionální použití, ale už se neprodává.
2. Joe - věk 20 let, výška 184 cm, nevoják, studující, svobodný (nabídky k sňatku zasílejte na adresu redakce...). Vlastním Atari ST a Amigu 1200. Jsem právoplatným členem autorského sboru, ale ještě o tom nikdo neví.
3. Sežral ho ten drak, co byl v ex 42.
4. Jeden, víc se jich tam nevejde.
5. O A1800 nikdo nic neví, ale Escom po koupi Commodora začne v brzké době vyvíjet nové mašinky.
6. JKL v současnosti nepaří vůbec, pouze se napařuje.

✖ *red.*

EXCALIBUR

ISSN 1210-1125. Založeno 1990.
VYDAVATEL: Martin Ludvík
ŘEDITEL: Přemysl Twrdý
ŠÉFREDAKTOR: Antonín Kočí
PŘEDSEDA REDAKCE: Jiří Binek
REDAKTOŘI: Tomáš Mrkvička (Haquel P. Tickwa), Jan Kleisner (JKL), Tomáš Smolík (Lewis), Petr Chlumský (Genagen), Svatopluk Švec (Wotan), Jakub Šlemr (Muddok), Tomáš Jungwirth (TJoker), Štěpán Kment (Dawn), Karel Florian (Roger T.), Michal Franěk (Mrkvoslav Pytlík), Marek Růžička (Marek), Josef Komárek (Joe), Karel Taufman (KaT), Jakub Rezek (Wily), Radek Švarz (Alli), Jan Valenta (Azirek), Jan Horyna (Dracula)
INZERCE: Klára Dosoudilová
(02) 667 123 15, fax: (02) 667 123 16
ADMINISTRATIVA: Hana Hladíková
DTP A DTR: Pavel Mázl, Eva Hilková
GRAFICKÁ SUPERVIZE: Michal Rydval
DATABÁZE: Bohdan Rameš
TISK: Aleko s.r.o.
Někteří další spolutvůrci a pomocníci: kočka Kety, Apple Macintosh 'Brnič' Quadra 700, 900 a Power Macintosh, QuarkXPress, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Live Picture, Script, AC/DC: Hells Bells, Highway to Hell, Deep Purple: Comin' Home, Keks: Revma, Karel Kryl: Anděl, Saxon: The Crusader Prelude, Roxette: How do you do, McFilé menu s džusem.
PŘEDPLATNÉ: 1 číslo za 18 Kč, 12 čísel za 216 Kč, 24 čísel za 432 Kč, 48 čísel 864 Kč. Na složenku typu C (obdržíte na poště) napište adresáta: PCP, Box 414, 111 21 Praha 1. Čitelně vyplňte adresu, na kterou chcete časopisy zasílat (včetně PSČ). Na zadní stranu „Zpráva pro příjemce" čitelně napište, jaká čísla si předplácíte, vynásobte jejich počet cenou a sečtěte. Zaplaťte na poště. Kontrolní ústřížek si ponechte. Tel.: 02/667 123 15.
PŘEDPLATNÉ PRO SR: Ultrasoft, P.O.Box 74, 810 05 Bratislava 15. Tel.: 07/496400
Adresa redakce: PCP, Excalibur, P.O. Box 414, 111 21, Praha 1. Nevyžádané příspěvky nevracíme.
ROZŠIŘUJE: PNS a soukromí distributoři.
Podávání novinových zásilek povoleno Ředitelstvím poštovní přepravy Praha č.j. 1645/94 ze dne 25.7.1994, MK ČR 5 204, MIC 47 129.
Podávanie nov. zás. povolené RPP - Ba pošta Ba 12 dňa 22.9.1994 č.j. 365/94 a RPP-Ba, č.j. 2157/95-P zo dňa 15.5.1995.

Copyright © Martin Ludvík - Popular Computer Publishing, 1995. Všechna práva vyhrazena. Reprodukce jakékoliv části bez předchozího písemného svolení vydavatele je zakázána.

Jaguár jako domácí mazlíček

Jako absolutní maniak jsem si chtěl koupit Atari Jaguar. Protože odebírám všechny herní časopisy, dostalo se mi do rukou i jedno číslo Ex., ve kterém byla i recenze na hru Alien vs Predator. Po přečtení mi bylo jasné, že Jaguára musím mít. Ale než jsem rozbil prasátko mi přišel do ruky časopis Score, kde byla tato hra uvedena jako absolutní propadák. Zesmutněl jsem a Jaguára nekoupil. V Levelu, který jsem četl později, však recenze na Aliens vs Predator vypadala opět slibně. Takže co si mám myslet?

✍ Petr Skřivan

Nechci a nebudu ti vnucovat svůj názor na AvP. Nebudu ti také vyvracet tvrzení jiných časopisů. Podle mne je AvP naprosto zvláštní hra o čemž svědčí i reakce různých lidí na ni. Někde dostala 90, jinde jen 40. Myslím, že největší chyba je v tom, že vždy byla srovnávána s Doomem. Ale obě jsou naprosto odlišné hry. Zatímco Doom vyniká rychlou a velice brutální akcí, AvP se snaží svou atmosférou navodit pravý horor a věř, že se mu to daří. Málo příšer, pomalá chůze, realistická grafika a strašidelné zvuky. Rozhodnutí, zda Jaguára koupit, či ne, ti pomohu několika argumenty. Výborný hardware, software někdy dobrý jindy ne, příznivá cena.

✖ *Dracula*

!!!!! POZOR !!!!!

MÁTE PROBLÉMY V NĚKTERÉ Z VAŠICH OBLÍBENÝCH HER?

POTŘEBUJETE SI NEJPRVE VYZKOUŠET, CO VŠECHNO VAŠE HRA UMÍ, DŘÍVE NEŽ JI ZAČNETE HRÁT NAOSTRO?

či snad

CHCETE ZA KAŽDOU CENU DOHRÁT HRU, JEJÍŽ OBTÍŽNOST JE PŘEHNANĚ VYSOKÁ?

Potom neváhejte a využijte naší nové služby. Vybrali jsme pro vás triky a tréninky pro ty nejlepší a nejhranější hry. Můžete volat 24 hodin denně, 7 dní v týdnu, informace vám budou kdykoli k dispozici.
Většina z tréninků na našich číslech se dosud neobjevila a ani neobjeví v žádných herních časopisech. Jedním z hlavních důvodů je také skutečnost, že k aktivaci tréninků u mnoha her upravujeme samotný programový kód. Postup je velice jednoduchý, ale přesto jsme ho pro Vás podrobně popsali spolu s dalšími nezbytnými informacemi na prvním telefonním čísle. Připravili jsme pro vás také velice zajímavé a užitečné rady ke hrám Mortal Kombat, One Must Fall a Doom (1-2) - tj. největším současným hitům herního trhu. Zde následuje popis informací, které naleznete na jednotlivých číslech.

0609 50 50 30 Podrobný popis postupu při modifikaci programových souborů za účelem uvedení tréninků do chodu. Obsahuje nezbytné informace o tom, jak jsou jednotlivé údaje na číslech organizovány a co znamenají.

0609 50 50 31 Tréninky pro hry **Alone in the Dark 2, Arena, Colonization, Descent, Dark Forces, E-Motion**

0609 50 50 32 Tréninky pro hry **Eye of the Beholder 3, Fantasy World Dizzy, Heretic, Indiana Jones and the Last Crusade** (arkáda), **Lion King, Magic Carpet, Master of Magic**

0609 50 50 33 Tréninky pro hry **Oh No! More Lemmings, Pinball Dreams, Populous, Prince of Persia, Prince of Persia 2, Quest for Glory 1-2 (Hero's Quest 1-2)**

0609 50 50 34 Tréninky pro hry **Raptor, Rebel Assault, Rex Nebular, Rise of the Robots**

0609 50 50 35 Tréninky pro hry **Rise of the Triad, Sim City, Spear of Destiny, System Shock, Syndicate, Terminator 2, T.F.X.**

0609 50 50 36 Tréninky pro hry **Transport Tycoon, UFO, Wing Commander 1-2, Wing Commander Academy, Warcraft, Wolfenstein 3D, X-Wing, Zeppelin**

0609 50 50 37 Vyčerpávající informace o hře **Mortal Kombat**. Obsahuje strategie boje dvou hráčů proti sobě, strategie hry proti počítači, seznam všech existujících hmatů, slabin jednotlivých bojovníků, tréninky a mnoho dalších nezbytných pomůcek pro vyznavače této vynikající hry.

0609 50 50 38 To samé a ještě mnohem víc o hře **One Must Fall**.

0609 50 50 39 Seznam veškerých "čítů", tréninků a všech ostatních podvůdků, rad a informací týkajících se prvního i druhého pokračování hry **Doom** a mnoha jejich modifikací. Lahůdka pro všechny hráče Doomu. Obsahuje dosud nejúplnější soupis informací, který byl o obou hrách pořízen. V žádném případě nesmí uniknout žádnému "doomerovi".

Telefonní poplatek 32 Kč/min z celé ČR. Službu poskytuje Roman Dušek, Kyjevská 1160, Žamberk. Telefonní linky provozuje firma MRG, p.p. 80, Praha 011.

VOCHOZKA TRADING

Ještě **2** Excalibury

do vyjití nové adventury v češtině od Vochozka Trading pro počítače PC

AGENT V ZÁBĚHU

Další informace v příštím Excaliburu

SOFTWARE ČESKO

Užijte svůj volný čas s tím nejkvalitnějším

NEJLEPŠÍ HRY ROKU 95

Alladin 898,- Kč (3,5")
Známá pohádka v herním provedení se spoustou legrace.

Overlord 1 298,- Kč (3,5")
Nejlepší letecký simulátor roku časopisu Score.

Dark Forces 1 798,- Kč (CD)
Hvězdné války ve stylu Doom s perfektní grafikou a atmosférou.

Magic Carpet 1 798,- Kč (CD)
Fantastické létání na kouzelném koberci a nejen to...

NHL Hockey '95 1 498,- Kč (CD)
Nejpropracovanější hokej na PC.

Wing Commander III 1 998,- Kč (CD)
Vrchol v současné produkci her na třech CD.

Descent 1 298,- Kč (CD nebo 3,5")
První reálná ukázka virtuální reality ze vzdálené budoucnosti.

Doom II 1 898,- Kč (CD nebo 3,5")
Nejlepší akční hra všech dob. Revoluce v herním software.

Ečstatica 1 298,- Kč (3,5") 1 798,- Kč (CD)
Cestování tajemnou krajinou s dokonalou atmosférou hororu.

System Shock 1 398,- Kč (3,5") 1 698,- Kč (CD)
Temný cyberkunkový horor z budoucnosti patří k nejvěrohodnějším a nejzábavnějším hrám vůbec.

ZA NEJLEPŠÍ CENY DO 24 HODIN

Po obdržení Vaší objednávky poštou nebo faxem, zašleme hru ihned dobírkou prostřednictvím expresní kurýrní služby. Dostanete ji tak do druhého dne přímo na Váš stůl! V ceně je již vše zahrnuto (doprava, daň z př. hodn., balné apod.)

ZÁRUKA NEJNIŽŠÍCH CEN SOFTWARE

SOFTWARE ČESKO P.O.BOX 1, 735 06 HAVÍŘOV 1, FAX: 06993/43697

Amiga Shop

Prodejna počítačů Amiga,PC a veškerého příslušenství.
CD software:Aminet Set 1,Aminet 5,Meeting,CDPD atd.
Modem PC+Amiga VM 2400 cena 443.- s daní.
Aktivní repro 100 Watt cena 1745.- s daní.
Od 1.7.95 do 31.8.95 cena Amiga CD 32 **5890.-kč**
Paravision SX-1 cena **9100.-kč**
Praha 10 Norská 12 110 00 Vršovice
☎:02/732441 ☎:02/732502

Předplatné Excaliburu

Česká republika: 1 číslo za 18 Kč, 12 čísel za 216 Kč, 24 čísel za 432 Kč, 48 čísel 864 Kč.
Návod: Na složenku typu C (obdržíte na poště) napište adresáta: **PCP, box 414, 111 21 Praha 1.** Čitelně vyplňte adresu, na kterou chcete časopisy zasílat (včetně PSČ). Na zadní stranu „Zpráva pro příjemce" srozumitelně a čitelně napište, jaká čísla si předplácíte, vynásobte jejich počet cenou a sečtěte. Zaplaťte na poště. Kontrolní ústřižek si ponechte. Informace o předplatném v ČR na tel. čísle **02/667 123 15** (9-15 hodin).
Slovenská republika: 1 číslo 30 Sk. Adresát: **ULTRASOFT, P.O.Box 74, 810 05 Bratislava 15.** Informace o předplatném v SR na tel. čísle **07/496 400.**

Kde mají i starší Excalibury?

KLUB 602 Martinská 5, Praha 1
GAMES WORLD Vodičkova 41, Praha 1
AMIGA INFO Šumavská 19, Praha 2
ATLANTIDA Slezská 48, Praha 2
AMIGA SHOP Norská 19, Praha 10
COMPUTER LAND Povraznícka 4, Bratislava

Nový Excalibur každý pátek

Průvodce herním trhem

RECENZE HER
NOVINKY
PLÁNKY

Časopis určený pro širokou veřejnost se zájmem o počítačové hry na IBM PC kompatibilní, Amigu CD32, Atari Jaguar a herní konzole. Obsahuje recenze a návody her, recenze původního českého software, novinky ze světa hardware i rozhovory se zajímavými osobnostmi.

Předplatné LEVEL č. 7 - 12/1995

Na adresu LEVEL, P.O. Box 28, 160 17 Praha 6, zašlete složenkou typu "C" 180,- Kč. Cena za jedno číslo je 30,- Kč. Na zadní stranu složenky do Zprávy pro příjemce rozepište, která čísla si předplácíte.

Předplatné LEVEL vč. CD přílohy čísla 7 - 12 /1995

Na adresu LEVEL, P.O. Box 28, 160 17 Praha 6, zašlete složenkou typu "C" 720,- Kč. Cena za jedno číslo je 120,- Kč. Na zadní stranu složenky do Zprávy pro příjemce rozepište, která čísla si předplácíte.

CD PŘÍLOHA: 90,-Kč

Prodejci LEVELu:

Bratislava	COMPUTER LAND, Povraznícka 4
Brno	COMPACT HEADS, Lidická 38
	KNIHKUPECTVÍ RYŠAVÝ, Česká 31
Česká Lípa	ZETT, Hrnčířská 857
Domažlice	JAFA H+S, Branská 55
Frýdek-Místek	POČÍTAČE, Nádražní 1089
	TM COMPUTER, Nám. Svobody 3
Havířov	JAVOSOFT, Svornosti 2
Hradec Králové	PRECISOFT, Ulrichovo náměstí 810
Chomutov	ALADIN, OD Alfa, Dr. Farského 4732
	AVC, Palackého 4469
Chrudim	ARAM, Fortenská 138
Klášterec n. O.	KAŠICKÝ, Žitná 648
Kralovice	DUNA, Manětínská 691
Louny	AR SYSTEM, Beneše z Loun 131
Mladá Boleslav	ARBI COMPUTERS, Železná 119
	NCT COMPUTER, Českobratrské náměstí 133
Most	LCR, Lipová 803/4
Olomouc	MULTISYS, Horní nám. 15
Opava	NETSOFT ELECTRONIC, Hradecká 15
Ostrava	ALFA COMPUTER, 28. října 243
Ostrov n. O.	KRATS ELEKTRONIK, Staré náměstí 18
Pardubice	AMIGA STAR, Anenská 583
Plzeň	CONSUL, Pálenická 28
Praha 1	APRO, Jindřišská 12
	GAMES WORLD, Vodičkova 41
	KLUB 602, Martinská 5
	KNIHKUPECTVÍ U JEDNOROŽCE, Staroměstské nám. 17
	OBCHODNÍ DŮM KOTVA, Odd. spotř. elektroniky
	PC SHOP, Vladislavova 24
Praha 2	ATLANTIDA, Slezská 48
	BCD, Žitná 28
Praha 3	KNIHKUPECTVÍ PAVLOVSKÝ, Čáslavská 15
Praha 6	JRC, Chaloupeckého 1913
Praha 8	SEGALAND, Čimická 90
Praha 10	VÍTOSKÝ A SPOL., OD Mája, Veronské náměstí 404
Prachatice	KLIMEŠ, V třešňovce 491
Prostějov	TNC, Krátká 9
Sušice	UNICOS, Nám. Svobody 7
Třebíč	ENVIRO, Komenského nám. 141
Ústí n. L.	FLASH, Keplerova 715/38
	PROXIMA, Velká Hradební 19
Ústí n. O.	PeCOMP, Kociánova 24

NEJLEPŠÍ HRY A NEJLEPŠÍ ČASOPIS OD JRC